THE
AVENGER
HAWKS

AMIGA

Amiga DOS 1.3
Manual del Usuario
Español

Commodore

COPYRIGHT

Nº Art. 363076-01

Los tipos de caracteres citados a continuación han sido incluídos en el directorio de tipos del disco Extras y son copyright 1985, 1987 de Adobe Systems, Inc.

Times Roman Helvética Medium Courier



RENUNCIA

ESTA INFORMACION SE FACILITA "TAL COMO ES" SIN COMPROMISO NI GARANTIA DE NINGUNA CLASE, NI EXPRESA NI IMPLICITA, INCLUYENDO SIN LIMITACIONES, CUALQUIER COMPROMISO O AFIRMACION EN RELACION CON SU USO, SUS RESULTADOS, O SU RENDIMIENTO, SU APROPIABILIDAD, EXACTITUD, CONFIABILIDAD O FLUIDEZ. CUALQUIER RIESGO DERIVADO DEL USO DE ESTA INFORMACION ES ASUMIDO POR EL USUARIO DE LA MISMA.

EN NINGUN CASO COMMODORE, SUS COMPAÑIAS FILIALES, O SUS EMPLEADOS, SERAN RESPONSABLES DE LOS DAÑOS, DIRECTOS, INDIRECTOS O INCIDENTALES CONSECUENTES, QUE RESULTEN O SE DERIVEN DE CUALQUIER DEFECTO EN LA INFORMACION, INCLUSO EN EL CASO DE QUE COMMODORE HUBIERE SIDO AVISADO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

ESTA RENUNCIA SUSTITUYE CUALQUIER DECLARACION VERBAL O ESCRITA EN SENTIDO CONTRARIO.

MARCAS REGISTRADAS

Amiga es una marca registrada de Commodore-Amiga, Inc. Amiga 500, Amiga 2000, AmigaDOS, Amiga Workbench y Amiga Kickstart son marcas registradas de Commodore-Amiga, Inc. Commodore, el logotipo de Commodore y CBM son marcas registradas de Commodore Electronics, Ltd.

Alphacom es una marca registrada de Alphacom, Inc.
Alphapro es una marca comercial de Alphacom, Inc.
Brother es una marca registrada de Brother Industries, Ltd.
Canon es una marca registrada de Canon SA, Inc.
CityDesk es una marca registrada de MicroSearch, Inc.
ColorMaster es una marca comercial de CalComp.
Diablo y Xerox son marcas registradas de Xerox Corporation.
Epson es una marca registrada de Epson America, Inc.
IBM es una marca registrada de International Business Machines Corp.
Imagewriter es una marca comercial de Apple Computer, Inc.
LaserJet, LaserJet PLUS y PaintJet son marcas comerciales de Hewlett-Packard Company.
Microsoft es una marca registrada de Microsoft Corp.
NEC y Pinwriter son marcas registradas de NEC Information Systems.
Okidata es una marca registrada de OKidata, una división de Oki America, Inc.
Okimate 20 es una marca comercial de Okidata, una división de Oki America, Inc.
PageSetter es una marca registrada de Gold Disk, Inc.
Propinter XL es una marca comercial de International Business Machines Corp.
ProWrite es una marca comercial de New Horizons Software.
Publisher 1000 es una marca comercial de Brown-Wagh Publishing.
Qume es una marca registrada de Qume Corporation.
LetterPro 20 es una marca comercial de Qume Corporation.
Tektronix es una marca registrada de Tektronix, Inc.

Este documento puede contener también referencias a otras marcas comerciales que se cree pertenecen a las fuentes aquí asociadas.

RECONOCIMIENTOS

FastFonts (FF) se utiliza por cortesía de Charlie Heath y MicroSmiths, Inc.
Nuestro agradecimiento especial para Matt Dillon por el Pipe- Handler.
BIX es el sistema de intercambio de información electrónica de la revista Byte.
Byte se publica por McGraw-Hill.

Ampliación del Software de AmigaDOS

Este paquete proporciona el software necesario para actualizar el ordenador Amiga para el nuevo sistema operativo versión 1.3. En este paquete se incluye:

- Disquete de Kickstart Versión 1.3 (para usuarios del Amiga 1000)
- Disquete de Workbench Versión 1.3
- Disquete Extras Versión 1.3
- Acuerdo de licencia de programas

Al realizar la actualización para la versión 1.3, se mejora sustancialmente la potencia del ordenador Amiga. La Versión 1.3 mejora la tecnología existente, amplía las capacidades del Amiga y refuerza muchas aplicaciones de software.

Para utilizar al máximo las capacidades de software de la Versión 1.3, se necesita emplear el nuevo Kickstart Versión 1.3. Si se posee un Amiga 1000, esto será muy sencillo y bastará utilizar el nuevo disquete de Kickstart 1.3 en lugar del antiguo disco de 1.2 Kickstart, cuando se inicialice el sistema.

NO SE PUEDE UTILIZAR EL DISCO DE KICKSTART CON EL AMIGA 500 O AMIGA 2000. En su lugar se debe sustituir la Kickstart ROM del ordenador por la ROM Kickstart 1.3. Esta última puede obtenerse a través de un Servicio Técnico autorizado de Commodore. La memoria ROM será instalada por el servicio técnico. El número de catálogo de este componente es 314864-01.

Se podrá utilizar el nuevo software sin que esté instalada la Kickstart ROM 1.3. La única aplicación que no estará disponible es la función de reinicialización de la ramdrive.device recuperable, explicada más adelante en este mismo manual. Además, los usuarios del Amiga 2000 que tengan una tarjeta de controlador de disco duro A2090A no podrán realizar una inicialización automática de su disco duro hasta que la ROM Kickstart 1.3 esté instalada en su máquina.

Indice

Informacion sobre este manual

Bienvenido a la nueva ampliación de software versión 1.3 de AmigaDOS. Este manual supone que el lector está familiarizado con el contenido de alguno de los manuales de usuario de Commodore Amiga. La información que contiene corresponde a la Versión 1.3 de Workbench (capítulo 1 a 5) y la Versión 1.3 de Extras (capítulos 6 y 7).

En los primeros capítulos se cubren todos los cambios hechos al diskette básico de Workbench. Esta nueva versión actualizada del diskette de Workbench mejora muchas de las caracterísicas incluidas en la Versión 1.2. Se han añadido varios programas nuevos que amplian las capacidades del ordenador.

SHELL - actúa como un CLI pero permite editar líneas y revisar comandos ejecutados con anterioridad.
FixFonts - permite actualizar el directorio de tipos de letra de Workbench después de añadir nuevos tipos.
MORE - posibilita visualizar ficheros de texto ASCII.
CMD - redirige la salida serie o paralelo a un fichero.

Hay varios comandos nuevos en AmigaDOS, y algunos de los comandos originales han sido revisados y sus capacidades aumentadas. Posteriormente, para los usuarios familiarizados con AmigaDOS, se exploran los nuevos comandos y manejadores (handlers), y se dan instrucciones para modificar las secuencias de inicialización (startup sequences).

La última parte de este libro documenta el disco Extras. La ventana Extras visualiza iconos para AmigaBasic, BasicDemos, FD 1.3, Tools (Herramientas y PCUtilities. Sin embargo el disco también incluye directorios que contienen drivers de impresora, mapas de teclado y tipos de letra que no han cabido en el disco Workbench.

Las utilidades de los cajones Tools y PCUtilities se describen en los capítulos 6 y 7. Dado que AmigaBasic, BasicDemos y FD 1.3 pertenencen al lenguaje de programación AmigaBasic, el cual es una adaptación del Microsoft (R) Basic desarrollado especialmente para el Amiga, no se tratan en este manual.

La información completa sobre el Amiga Basic se encuentra en el manual de Amiga Basic que va incluido con el ordenador.

1. El Workbench

1.1 SHELL, NEWCON: Y CLI

Una de las diferencias más notorias entre Workbench 1.2 y Workbench 1.3 es la adición de un programa SHELL en la ventana de Workbench. (Téngase presente que se ha retirado el cajón Demos). Tanto el programa SHELL como CLI (el Interface de Línea de Comando, situado en el cajón del sistema) permiten comunicarse con el ordenador Amiga a través de los comandos del AmigaDOS. Cualquiera de los programas en el disco de Workbench puede ejecutarse a partir del SHELL o CLI. La diferencia principal entre ambos es que SHELL proporciona un entorno CLI amplíado, lo que significa que SHELL puede hacer todo lo que hace CLI y bastante más.

Puesto que SHELL y CLI comparten muchas similitudes, se explican primero las funciones que pertenecen a ambos y luego, se tratarán las capacidades adicionales del SHELL.

1.1.1 Ficheros de inicialización

Cuando se abre SHELL o CLI, mediante la doble pulsación de su icono, la utilidad ejecuta los comandos en el fichero de inicialización. Para SHELL, ese fichero es s:Shell-Startup y para el CLI es s:CLI-Startup. Ambos ficheros de inicialización están ubicados en el directorio S: del workbench.

Un comando común en ambos ficheros es el comando PROMPT. Este comando especifica el indicador que aparece cuando se abre la ventana de SHELL o CLI. Cuando se abre la ventana de CLI, visualiza un indicador numérico simple 1>. Sin embargo, el SHELL se abre con un indicador "1.SYS:>" que cambiará para reflejar las modificaciones en el directorio actual. Por ejemplo, si tuviera que teclear :

```
cd utilities
```

El indicador cambiara a:

```
1. Workbench 1.3: utilities >
```

Podrá cambiar los indicadores para el SHELL utilizando el comando PROMPT:

PROMPT%N>	visualiza solamente el número de CLI
PROMPT%N.%S>	visualiza el número de CLI, un punto y luego, el directorio actual.
PROMPT%S.%N>	visualiza el directorio actual, un punto y luego, el número de CLI.

Si quiere que aparezca un indicador diferente cuando abra la ventana, tendrá que editar el fichero de inicialización del SHELL s:Shell-Startup. Para hacerlo, utilice el comando ED de AmigaDOS, la utilidad MEMACS o cualquier otro editor de texto.

1.1.2 TOOL TYPES (Herramientas)

Cuando selecciona un icono y elige INFO en el del menú del Workbench, aparece una ventana que visualiza información más detallada sobre la utilidad representada por el icono. Puede controlar diferentes variables que afecten al Shell y al Cli utilizando la opción INFO del menú del Workbench para modificar las herramientas de la utilidad. Estas herramientas son un grupo de características que rigen el comportamiento de una utilidad. Cuando abre la ventana INFO, podrá cambiar el valor por defecto de las herramientas utilizando los gadgets de añadido/borrado en la caja TOOL TYPES.

Podrá añadir las siguientes herramientas a los iconos de Shell y Cli:

WINDOW = Especificación de ventana

Permite controlar la colocación, el tamaño, y el manejador que utilizará el nuevo Shell o Cli. La especificación de ventana debe darse completa, por ejemplo:

WINDOW = CON:0/10/640/100/NEWCLI

WINDOW = NEWCON:0/1/640/100/AmigaShell



El formato para una especificación de ventana es "manejador/x/y/w/h/nombre" en donde:

Manejador = CON: o NEWCON:
x = <número de pixels desde el borde izquierdo de la pantalla al borde izquierdo de la ventana >/
y = <número de pixels desde la parte superior de la pantalla a la parte superior de la ventana >/
w = <anchura de la ventana, en pixels >/
h = < altura de la ventana, en pixels>/
nombre = < título para la ventana >

En el primer ejemplo anterior, una ventana CON: se abriría a ras con el borde izquierdo de la pantalla y a 10 pixels desde la parte superior de la pantalla. La ventana tendría una anchura de 640 pixels y una altura de 100 pixels. NEWCLI aparecería en la barra de títulos de la ventana.

Los manejadores que puede elegir son CON: o NEWCON:. CON: es la ventana de Amiga estándar, mientras que NEWCON es una nueva ventana alternativa. NEWCON: permite la edición de la línea de comando y tiene un buffer "histórico". El Shell es un ejemplo de una ventana NEWCON. (NEWCON: se explica en el capítulo 3 - Otros directorios de Workbench).

STACK =

Esta herramienta permite especificar el tamaño de pila inicial utilizado por el CLI o SHELL. El tamaño de pila es una cantidad de memoria reservada para una herramienta especifica. (Por defecto, para la mayoría de las utilidades es 4000 bytes).

1.1.3 Iconos múltiples

Es posible crear iconos múltiples para ambas utilidades copiando cualquier icono de proyecto, tal como el Shell o incluso el icono de puntero en la ventana Preferences. (Puede saberse si un icono es de proyecto mediante la descripción TYPE en la ventana INFO del icono). Ponga la herramienta por defecto en la ventana INFO a SYS:System/CLI y cambie los valores de WINDOW = y STACK = en TOOL TYPES. Esta operación proporciona una forma fácil de crear ventanas en posiciones

diferentes. Por ejemplo, si quisiera tener un SHELL adicional, denominado SHELL2, en el cajón utilities, debe hacer lo siguiente:

1) Utilice el comando COPY para obtener una copia del icono SHELL.
```
COPY Sys:Shell.info to Sys:Utilities/Shell2.info
```
2) Abra la ventana Utilities
3) Compruebe la definición de TOOL TYPES del icono de Shell2 para cerciorarse de que la herramienta por defecto está puesta a SYS:System/CLI
4) Si lo desea puede cambiar los valores de WINDOW= Y STACK=en TOOL TYPES.

* O bien, podría copiar el icono utilizando la opción Duplicate del menú Workbench

1.1.4 Características adicionales del SHELL

Una de las ventajas de utilizar SHELL es que ahorra mucho trabajo de tecleado. Con el SHELL podrá editar una línea de comandos. Cuando se utiliza CLI, si comete un error de tecleado cuando introduce un comando, tendrá que emplear la tecla de retroceso y borrar los demás caracteres hasta que llegue al error. Con SHELL, podrá utilizar la tecla de cursor a la izquierda para desplazarse sobre los caracteres, corregir el error y pulsar RETURN. No hay necesidad alguna de tener que volver a escribir el comando completo.

SHELL tiene "historia"; esto significa que puede desplazarse a través de los comandos anteriores utilizando la tecla de cursor hacia arriba. En lugar de volver a teclear la misma línea que ejecutó hace tres o cuatro comandos, puede llamar cualquier comando anterior pulsando la tecla de cursor arriba. Así mismo, puede buscar comandos específicos tecleando una parte de la línea y pulsando las teclas Shift-cursor arriba (o Control -R). Por ejemplo, podría buscar la última línea de comando que ejecutó una DIR de cualquier directorio tecleando DIR y pulsando la tecla Shift y la de cursor arriba.

Después de que haya retrocedido algunos comandos, puede desplazarse hacia adelante con la tecla de cursor abajo. Esta operación le permite también repasar lo que hizo con anterioridad, en caso de que haya olvidado como realizó una acción u obtuvo un resultado específico. La pulsación de la tecla Shift y de la tecla de cursor abajo (o Control- B) le llevará a la parte inferior del buffer (histórico) y le dejará en la próxima línea de comando en blanco.

Otras formas de editar la línea de comando son:

La tecla de retroceso	Borra el carácter a la izquierda del cursor
La tecla Delete	Borra los caracteres en el cursor
Control-K	Borra todos los caracteres desde el cursor hacia adelante hasta el final de la línea
Control -U	Borra todo desde el cursor hacia atrás hasta el comienzo de la línea
Control - X	Borra la línea completa
Teclas Shift-cursor (o Control-A)	Desplaza el cursor al comienzo de izquierda la línea
Teclas Shift- cursor (o Control-Z)	Desplaza el cursor al final de derecha línea
Control-W	Desplaza el cursor hasta el siguiente tope de tabulación

Con el SHELL, puede crear seudónimos para los comandos de AmigaDOS. Se considera un seudónimo a una abreviatura para los comandos de uso más frecuente. El formato para crear un seudónimo es :

```
ALIAS <seudónimo> <cadena>
```

Por ejemplo si suele ejecutar un DIR de df1:, puede crear un seudónimo denominado "D1" que ejecutaría la misma operación:

```
ALIAS d1 "DIR df1:"
```

Cuando SHELL encuentra un seudónimo:

1) Sustituye el seudónimo por la <cadena>
2) Añade el resto de la línea de comando que ha tecleado
3) Ejecuta la cadena de comando completa

Si quisiera poder sustituir un nombre de fichero u otra instrucción dentro de un seudónimo, utilice corchetes ([]) para indicar dónde tendrá lugar la inserción. Por ejemplo:

```
ALIAS ls "LIST [] NODATES"
```

En este caso, los corchetes representan el nombre de fichero o directorio a especificar. Por ejemplo:

```
ls dfl:
```

listará los directorios y ficheros en el disquete en df1: sin listar ninguna fecha ni hora. Al teclear "ls c" se listarán todos los ficheros en el directorio C: sin ninguna fecha in hora.

Algunas características especiales de los seudónimos son:

- Los seudónimos son específicos para cada SHELL. Los que se crean en un Shell no servirán para otro Shell diferente. El fichero S:Shell-Startup se ejecuta automáticamente siempre que se utilice el comando NEWSHELL. Puede colocar seudónimos de uso frecuente en el fichero s:Shell- Startup, de modo que no tenga que volver a crearlos cada vez que abra un Shell. (Ver capítulo 5 - Cambio de las secuencias de inicialización).
- ALIAS tecleado por sí mismo lista los seudónimos actuales.
- Para eliminar un seudónimo teclee ALIAS <seudónimo> sin ninguna cadena
- Si necesita un espacio al final de una cadena, asegúrese de colocarlo ya que no se generan automáticamente.

SHELL soporta también el empleo del nuevo bit de protección script. Con la versión 1.2, los bits de protección disponibles para un fichero eran r (legible), w (escribible), e (ejecutable), d (borrable). La versión 1.3 soporta algunos bits de protección adicionales - script, archive y pure . (Los dos últimos bits se explican en el capítulo 2. Vea las explicaciones de los comandos PROTECT y RESIDENT).



Para activar el bit script de un fichero se usa el comando PROTECT. SHELL ejecutará ese fichero como un fichero script EXECUTE en lugar de como un comando. Para acelerar la ejecución del fichero script, haga "residente" el comando EXECUTE, utilizando el comando RESIDENT de AmigaDOS. Esta operación se suele realizar en la secuencia de inicialización (Startup-Sequence) del Workbench. Para el empleo más efectivo de esta función, puede realizar lo siguiente:

- Cerciórese de que el directorio S: está en el camino de búsqueda de comandos de Amiga, mediante el comando PATH (puede hacerlo en el fichero Startup-Sequence) y/o
- Copie el directorio S: completo o ficheros script de uso frecuente en RAM: y asegúrese de que RAM: está en el camino de comandos.

Hay algunos scripts en el directorio S: que pueden utilizarse con el comando ALIAS de SHELL para proporcionar una capacidad de comodín a los comandos que no la tienen. Los scripts son SPAT, que permite la adaptación para comandos de argumento único y DPAT que se emplea con comandos de argumento doble. Por ejemplo:

```
alias ren "execute s:dpat rename []"
alias pro "execute s:spat protect []"
```

proporciona la capacidad de comodín a los comandos RENAME y PROTECT respectivamente. (Vea el manual de Amiga DOS para las instrucciones del empleo de comodines. En el capítulo 3 se dan ejemplos de SPAT Y DPAT). SHELL soporta un redireccionamiento normal utilizando los símbolos <and> así como una forma añadida empleando >>. El redireccionamiento se refiere a encaminar la entrada para, o la salida desde, un comando hacia un fichero. Tenga presente que >> no crea un fichero, si no que se limita a añadir información a un fichero existente. Así mismo, puede incluir comentarios en la línea de comandos, escribiéndolos después de un punto y coma (;).

1.2 El cajón del sistema

Como en la versión 1.2, el cajón del sistema contiene CLI, NoFastMem, Disk Copy, FastMemFirst, Format, SetMap, e InitPrinter. Se han añadido dos utilidades nuevas, FixFonts y MergeMem, mientras que el programa Say ha sido desplazado al cajón de Utilities e IconEd al disco EXTRAS.

1.2.1 NoFastMem

Existen algunos antiguos programas que no pueden ejecutarse adecuadamente cuando el sistema tiene una memoria distinta de CHIP RAM, tal como la memoria FAST RAM existente en el A2000 o la memoria adicional de cartucho A501 del A500. En éste caso, la doble pulsación en el icono NoFastMem obliga al Amiga a utilizar solamente CHIP RAM. El icono actúa como un conmutador. Para restaurar la memoria de expansión al sistema, vuelva a pulsar el icono NoFastMem. Si va a trabajar con CLI, la memoria de expansión puede activarse de nuevo enviando al programa NoFastMem un "break", bien sea mediante el comando BREAK o tecleando Control-C. Control-C sólo actuará sino arrancó el programa con el comando RUN.

1.2.2 FastMemFirst

Este programa "arregla" la lista de memoria del Amiga, que afecta al orden de asignación de la misma. A no ser que se solicite concretamente utilizar CHIP RAM, el Amiga empleará por defecto $C00000 RAM, FAST RAM, CHIP RAM. FastMemFirst cambia el orden de asignación a FAST RAM, $C00000 RAM y luego, CHIP RAM. Esto permite a los programas utilizar memoria rápida antes de la memoria $C00000, lo que da lugar a un funcionamiento más rápido del sistema.

1.2.3 MergeMem

Este programa se utiliza para agrupar memoria situada en tarjetas de expansión adicionales añadidas al ordenador Amiga. Cuando realice una doble pulsación sobre su icono, MergeMem intenta fusionar la MemList (lista de memorias) de las tarjetas RAM configuradas secuencialmente. Las tarjetas RAM deben tener los mismos atributos que la memoria RAM de expansión contigua. La memoria de tarjeta RAM está organizada en grupos de memoria independiente. MergeMem intenta fusionar los grupos de memoria separados en uno solo más grande para permitir la asignación por programa de bloques de memoria mayores. MergeMem solo fusiona memoria de los mismos atributos.

Para ejecutar MergeMem a partir del CLI, basta teclear MERGEMEM. Si no es posible fusionar los grupos de memoria, recibirá un mensaje listando las configuraciones de RAM e indicando que es imposible la fusión.

1.2.4 Format

Una doble pulsación en este icono da lugar a la aparición de un requester (solicitador), que le indica que elija Initialize a partir del menú del disco Workbench. Si quiere formatear un disco, elija Initialize o utilice el comando FORMAT, si está familiarizado con el CLI. El formato para éste comando es:

```
FORMAT DRIVE <drive> NAME <nombre> [NOICONS]
[QUICK] [FFS] [NOFFS]
```

La opción NOICONS impide que el icono de papelera (trashcan) se añada al disco recientemente formateado.

La opción QUICK especifica que FORMAT sólo formateará y creará el bloque de raíz (y pista), el bloque de carga inicial (boot block) (y pista) y creará los bloques de bitmap. Esto es de utilidad cuando se reformatea un disco flexible anteriormente formateado.

Las opciones FFS y NOFFS pertenecen a disco duro. Estas opciones anulan las palabras clave MountList. La opción FFS marca el disco que se está utilizando como FastFileSystem. La opción NOFFS marca el disco que se está empleando como sistema normal de ficheros. Puesto que FORMAT comprueba si un sistema de ficheros alternativo se especifica en MountList, ambas opciones están disponibles. Si se especifica FastFileSystem se empleará automáticamente la opción FFS. Si hay otro sistema de ficheros en MountList, se utiliza la opción NOFFS. Si el disco duro está dividido en particiones, debe dar a la palabra clave DosType en MountList el valor adecuado para el sistema de ficheros que esté utilizando. (Hay una sección sobre MountList en el capítulo 3).

1.2.5 SetMap

Existen diferente teclados disponibles . SetMap es un selector de teclado que permite escoger el teclado correcto para el Amiga. Un mapa de teclado (keymap) indica al ordenador qué carácter registrar para cada tecla del teclado. El keymap a seleccionar para el teclado español es el e.

Hay mapas de teclado adicionales en el disco Extras (en el directorio devs/keymaps) y pueden copiarse en el disco de Workbench. (Ver la sección de mapas de teclado en el capítulo 3). El mapa usa0 es para compatibilidad con algún software antiguo basado en Kick-start versión 1.0. El mapa usa2 es para el teclado dvorak. Los demás son mapas internacionales para su empleo con diversos teclados europeos.

1.2.6 FixFonts

Actualiza los ficheros de tipos de letra .font en el directorio FONTS:. Este programa se utiliza después de que se hayan añadido o suprimido tipos de letra de cualquiera de los subdirectorios en el directorio FONTS:. FixFonts corrige todos los ficheros .font, haciéndoles reflejar con exactitud, los contenidos actuales de los subdirectorios en FONTS:.

1.2.7 InitPrinter

Al seleccionar este icono incializará la impresora utilizando los ajustes especificados en Preferences. InitPrinter envía códigos de escape al dispositivo de impresora, lo que hace que éste último lea las variables procedentes de Preferences. Este comando puede emplearse desde Workbench o CLI.

1.3 El cajón Prefs

Con la versión 1.3, Preferences está ahora en el cajón Prefs. Cuando abra el cajón, aparecerá una ventana y podrá elegir entre 5 iconos:



Preferences—abre la ventana principal Preferences
Pointer—abre la ventana Edit Pointer
Printer—abre la ventana Change Printer
Serial—abre la ventana Change Serial
CopyPrefs—copia la configuración del sistema en df0:devs (ésto es de utilidad para los sistemas de disco duro sin arranque automático).

Aún cuando abra directamente la ventana Pointer, Printer, o Serial, el sistema le devolverá a la ventana principal Preferences cuando realice la salida. Debe seleccionar Save en la ventana Preferences para salvar cualquier cambio que haya hecho en otra ventana. Después de seleccionar Save, Use o Cancel, retornará a la pantalla de Workbench o a la ventana de CLI.

Además, ahora podrá especificar los argumentos de la línea de comando cuando ejecute Preferences desde el CLI. El formato es :

PREFERENCES [POINTER|PRINTER|SERIAL]

La opción especifica que ventana abrir.

Se han hechos cambios tanto en la ventana de principal Preferences como en la de Change Printer. Las ventanas Change Serial y Edit Pointer son idénticas a las que existen en la versión 1.2.

1.3.1 La ventana principal Preferences

El único cambio en la ventana principal Preferences es que se ha eliminado la opción CLI On/Off. Además, si su sistema está provisto de un reloj con alimentación

de reserva por batería, la fecha y la hora se actualizan automáticamente siempre que elija el gadget Save en la ventana principal Preferences.

1.3.2 La ventana Change Printer

Esta ventana sigue siendo la misma, con la excepción de que el gadget Graphic Select ha sido sustituido por dos nuevos gadgets: Graphic 1 y Graphic 2. Además, el único driver de impresora incluido en el disco de Workbench es Generic. Todos los demás drivers de impresora están ahora en el disco Extras. Debe utilizar InstallPrinter, en el cajón Utilities, para copiar los drivers de impresora en el directorio DEVS:PRINTERS de Workbench. Le remitimos al capítulo 4, drivers de impresora, para determinar con qué driver trabaja su impresora.

Graphic 1

El nuevo gadget Graphic 1 es equivalente al gadget Graphic Select de la versión 1.2 y se utiliza para solicitar la primera de las dos ventanas Preferences de gráficos de impresora.

Hay una nueva elección de Print Shade: Gray Scale2. Este matiz cromático es para la impresión de imágenes realizadas utilizando el monitor A2024 (que admite un máximo de 4 matices de gris).

Graphic 2

Seleccionando el gadget Graphic 2 en la ventana Change Printer esta nueva ventana Preferences soporta características de gráficos de impresora ampliadas. Los diversos gadgets son:

Smoothing [ON /OFF] — Intenta suavizar las líneas diagonales. Esta opción es idónea para su empleo con programas que realizan volcados gráficos de texto (tales como ProWrite, PageSetter, CityDesk,Publisher 100, Notepad,etc). Esta técnica tiene una "penalización" de velocidad de 2:1 en la impresión. Observación: El modo de oscilación "dithering" de Floyd-Steinberg (F-S) no puede utilizarse en conjunción con Smoothing. Si se habilita F-S cuando está activado Smoothing el modo de "dithering" cambiará automáticamente a Ordered. (Dithering se explica más adelante en ésta misma sección). El posicionamiento por defecto es OFF.

Left Offset — Desplaza horizontalmente la imagen impresa. Esta opción establece un margen izquierdo. El desplazamiento puede introducirse a incrementos de 1/10 de pulgada. La opción CENTER (indicada a continuación) inhibe Left Offset. El valor por defecto es 0.0 pulgadas.

Center [ON/OFF] — Centra horizontalmente la imagen impresa. Esta opción anula el valor de Left Offset. El valor por defecto es OFF.

Density [1 a 7] — Selecciona la densidad de impresión de gráficos. Cuanto más baja es la densidad, tanto menor es el tiempo de impresión (en las impresoras con densidades múltiples). Le remitimos a las especificaciones de los Drivers de Impresora de la versión 1.3 para una descripción de las densidades admitidas por cada impresora (incluidas en el capítulo 4). El valor por defecto de Density es 1.

Color Correct R/G/B — Intenta optimizar la adaptación de los colores de la pantalla a los colores producidos por la impresora. Esta opción intenta selectivamente adaptar todos los matices cromáticos de rojo (R), verde (G) o azul (B) desde la pantalla a la impresora. Sin correción de color, el dispositivo de la impresora puede imprimir la totalidad de los 4096 colores visualizados por el Amiga en una impresora de color. Sin embargo, cuando se aplica la corrección de color, el número total de colores impresos se reduce a 3172 (308 matices cromáticos se pierden por color seleccionado.

Para ver el efecto de esta opción, imprima una imagen con matices cromáticos de rojo, verde y azul intensos por dos veces; primero con la opción Color Correct activada y luego, con dicha opción desactivada. Compare ahora las dos imágenes con la presentación en pantalla. Los matices de la imagen de color corregida deben representar más fielmente los colores visualizados en su monitor. Por defecto no hay corrección de color (no se selecciona R,G y B).



Dithering [Ordered/Halftone/F-S] — Establece el modo de "dithering". Se refiere a la impresión de puntos de diferentes colores de tal manera que sean tan pequeños y estén tan próximos entre si que el ojo los perciba como un solo color. Esto permite obtener salidas impresas con diversos matices cromáticos, aunque la impresora solo utilice 4 colores. Por defecto se tiene ORDERED. Observación: cuando se selecciona un matiz cromático de blanco y negro (a partir de la pantalla Graphic 1) el cambio del método de "dithering" no tiene ningún efecto sobre la salida impresa.

Ordered — Las intensidades de color en la impresora se forman con el empleo de un método de "dither" establecido. Este último produce matices cromáticos en la impresora utilizando una configuración de puntos establecida previamente.

Halftone — Las intensidades de color en la impresora se forman con el empleo de un método "dither" de medios tonos. Esta técnica es similar a la empleada en lo periódicos y publicaciones de comics. Es idónea para impresoras de alta densidad (mayor de 150 puntos por pulgada).

F-S — Las intensidades de color en la impresora se forman utilizando el método de distribución de errores de Floyd- Steinberg. Esta opción tiene una penalización aproximada de velocidad 2:1 cuando se realiza la impresión. Observación: Al seleccionar esta opción se desactiva automáticamente Smoothing, puesto que no pueden utilizarse conjuntamente. F-S actúa mejor en impresoras de alta densidad (mayor de 150 puntos por pulgada).

Scaling [Fraction/Integer] — Selecciona el método de escalado. Por defecto es Fraction.

Fraction — Se realiza el escalado normal

Integer — Está garantizado que cada punto de la pantalla aparezca como un número par de puntos tanto en vertical como en horizontal,coordenadas x e y . Por ejemplo, si la imagen fuente es 320 x 200, la anchura de la imagen impresa será de 320, 640 ó 960 puntos,etc. La altura será de 200, 400 ó 600 puntos, etc. Esta opción debe elegirse cuando se pretenda imprimir una imagen que contenga líneas verticales y horizontales delgadas (como un retícula).

El tamaño real de la imagen impresa será el tamaño solicitado con un escalado hacia arriba o abajo al múltiplo más cercano de la anchura y la altura de la imagen. El escalado de Interger anula completamente la característica de aspecto del dispositivo de impresora. De este modo es posible obtener una imagen ligeramente distorsionada. Esta opción es también de utilidad para imprimir texto de imagen de bits (como en Notepad-Bloc de Notas), puesto que los tipos de letra no se distorsionarán debido a escalado fraccional.

Width Limit — Limita la anchura de la imagen impresa. La anchura puede limitarse en décimas de pulgada, pixel o a un factor de multiplicación. Por defecto es 0. (Ver Limits más adelante).

Height Limits — Limita la altura de la imagen impresa. La altura puede limitarse en décimas de pulgada, pixels o a un factor de multiplicación. El valor por defecto es el número 0. (Ver Limits más adelante).

<- Limits [Ignore|Bounded|Absolute|Pixels|Multiply] - Determina cómo se interpretan los límites de anchura y altura. El valor por defecto es Ignore.

Ignore — Han de ignorarse los límites. Esta opción es la obtenida por defecto y se incluye para permanecer compatible con el Software previo a la versión 1.3 . El tamaño de la imagen impresa es el solicitado por la aplicación, limitado por :

ancho = (margen derecho - margen izquierdo +1)/caracteres por pulgada

altura = líneas por página/ líneas por pulgada

Bounded — El tamaño de la imagen impresa está determinado por los límites de anchura y altura. Por ejemplo, si la imagen impresa no debe ser mayor de 4,0 x 5,0 pulgadas (pero podría ser más pequeña), hay que poner MaxWidth en 40 MaxHeight en 50 y seleccionar Bounded. Esta opción se proporciona para que los posicionamientos de texto (márgenes, líneas por página, etc) no tengan que cambiarse cada vez que se realiza una impresión gráfica.

Absolute — Los límites de la anchura y de la altura se interpretan como valores absolutos. El tamaño de la imagen impresa ya no está limitado. Por el contrario, se tendrá el tamaño absoluto especificado. Por ejemplo, si la imagen impresa debe ser exactamente de 4,0 x 5,0 pulgadas hay que poner Width Limit en 40, Height Limit en 50 y seleccionar Absolute. De este modo, se anula por completo la característica de aspecto del dispositivo de impresora. Así existe el riesgo de obtener una imagen muy distorsionada (relación de aspecto correcta). Si quiere que su salida impresa tenga una anchura o una altura específica y que el ratio de aspecto sea correcto de modo que la imagen no esté distorsionada, hay que ajustar los límites de anchura o de altura a la dimensión deseada y poner a 0 el otro límite. Cuando una sola dimensión se pone a 0, la relación de aspecto sólo corrige esa dimensión. Por ejemplo, si Width Limit se pone a 40 y Height Limit a 0 la imagen impresa será de 4.0 pulgadas de anchura y tan alta como sea necesario para que sea correcta la relación de aspecto. Si ambas dimensiones son 0, la imagen impresa tendrá la anchura máxima en puntos de la impresora y será tan alta como sea necesario para que sea correcta la relación de aspecto.

Pixels — Los límites de anchura y altura se interpretan como pixels en lugar de en décimas de pulgada. Para el resto, son de aplicación las mismas reglas que para la opción Absolute.

Multiply — Los límites de anchura y altura se utilizan para multiplicar los valores de la anchura de la imagen original, por ejemplo si especificó un límite de anchura (Width Limit de 2) y un límite de altura (Hight Limit de 4), la imagen impresa tendrá una anchura doble de la imagen original en pixels y 4 veces su altura. De esta forma si la imagen original era de 320 x 200, la imagen impresa sería de 640 (320 x2) pixels de anchura y 800 (200 x4) pixels de altura. Se aplican las mismas reglas para el escalado absoluto (Width Limit = 0 Height Limit = 0) además, son válidas también las ventajas inherentes al escalado de Integer.

1.3.3 CopyPrefs

La doble pulsación de este icono hace aparecer una ventana con el mensaje "Copying devs:system - configuration to DFO:DEVS". Este mensaje es para usuarios que hayan asignado DEVS: a algún otro lugar que no sea del directorio devs del disco de arranque. Es decir, los usuarios con sistemas de disco duro que no tengan autorranque y que tengan que cargar desde un disco flexible (por ejemplo, los usuarios del A 2090). Si ha cambiado Preferences en el disco duro y quiere actualizar el disco de arranque de Workbench, utilice CopyPrefs. CopyPrefs copiará el fichero de configuración del sistema desde el disco duro en el disco de Workbench. Cuando se ejecute Copy Prefs el disco adecuado debe estar en df0:. Copy Prefs es un fichero script que puede ser editado para alterar el comando COPY, de RAD: a DHO: cuando se use un ramdrive recuperable.

1.4 El cajón Utilities

El cajón Utilities en la versión 1.3 de Workbench ha triplicado su tamaño en relación con la versión 1.2. Save y GraphicDump han pasado del cajón del sistema a este cajón, junto con los viejos conocidos Notepad (Bloc de Notas), Calculator (Calculadora) y Clock (Reloj). Además, se introdujeron también 5 programas nuevos - ClockPtr, CMD, InstallPrinter, MORE, PrintFiles.

- ClockPtr — Transforma el puntero en un reloj digital
- CMD — Redirecciona la salida serie o paralelo a un fichero.
- InstallPrinter — Copia los drivers de impresora desde el disco Extras al disco de Workbench.
- MORE — Permite visualizar los ficheros de textoASCII en una ventana de Workbench
- PrintFiles — Permite imprimir ficheros múltiples

1.4.1 ClockPtr

El programa ClocPtr cambia el puntero de Workbench en un reloj digital, siempre que la pantalla de Workbench esté activa. Para ejecutar ClockPtr a partir del Workbench, hay que efectuar una doble pulsación sobre su icono. Desplace el puntero fuera de la ventana Utilities, pulse el ratón y se convertirá en un reloj. ClockPtr visualiza la hora y los minutos. Para la presentación visual de los minutos y segundos, desplace el puntero a la esquina superior izquierda de la pantalla de Workbench. Para presentar la fecha, desplace el puntero al lado izquierdo de la pantalla de Workbench.

Cuando se arranca desde CLI o Shell se dispone de cuatro opciones: Visualización de la hora segun el sistema de 12 o de 24 horas, orden de visualización del mes (*mm*), y orden de visualización del dia (*dd*). La opción implicita (y modo Workbench) es:

RUN ClockPtr [12mmdd|12ddmm|24mmdd|24ddmm]

Cierre ColckPtr efectuando una doble pulsación sobre su icono o tecleando Control-C si arrancó a partir de CLI. Si ClockPtr se ejecuta a partir del CLI (utilizando el comando RUN del AmigaDOS), tendrá que emplear el comando BREAK para su cierre. Utilice el comando DATE o SET CLOCK para ajustar la hora (Véase capítulo 2).

1.4.2 CMD

CMD permite redireccionar el dispositivo paralelo o serie CMD_WRITE a un fichero designado, lo que posibilita desviar la salida de su impresora a un fichero. Un CMD_WRITE es una función de Amiga interna que controla el comportamiento del ordenador. Cuando utiliza un programa de Software o un comando CLI para enviar información a su impresora, el Amiga queda informado de su decisión a través de un CMD_WRITE.

Para ejecutar CMD a partir del CLI el formato es:

CMD <nombre dispositivo> <nombre fichero> [OPT s|m|n]

<nombre dispositivo> es "serial" (serie) o "parallel" (paralelo) y <nombre fichero> es el nombre del fichero al que debe envíarse la salida redireccionada. Tenga presente que CMD no acepta "PAR: " o "SER:" como nombres de dispositivo.

Las opciones CMD son como sigue:

- s salta cualquier escritura inicial corta (normalmente un reset si se redirecciona un volcado de pantalla)*
- m instala ficheros múltiples hasta que se teclea un comando BREAK o Control-C.
- n Habilita NOTIFY (mensajes de progreso útiles)

* En un volcado de pantalla, el primer CMD_WRITE suele ser un reset de impresora. El dispositivo de impresora tendrá un retardo suficientemente largo para que se complete el reset y se impida la pérdida de datos de salida posteriores. Cuando se utiliza CMD para redireccionar la salida a un fichero, se pierde éste retardo. Si su driver de impresora envía un reset al comienzo de un volcado, utilice la opción s para mantener el CMD_WRITE inicial fuera del fichero.

Puede utilizar también CMD desde el Workbench. Tiene que especificar el nombre de dispositivo, el nombre de fichero y las opciones mediante las herramientas (TOOL TYPES) del icono. Seleccione el icono CMD y luego, elija INFO a partir del menú de Workbench. CMD reconoce los siguientes parámetros en el campo TOOL TYPES del icono CMD:

DEVICES	e pone en paralelo (parallel) o serie (serial) ; por defecto, es en paralelo.
FILE	El nombre del fichero de salida; por defecto, es ram:CMD_file
SKIP	Se pone en TRUE (verdadero) para saltar cualquier escritura inicial corta; por defecto, es FALSE (falso) no salta la escritura inicial.
MULTIPLE	Se pone en TRUE para instalar ficheros múltiples; por defecto es FALSE no hay instalación.
NOTIFY	Se pone en TRUE para recibir mensajes de progreso; por defecto, es FALSE no se envía ningún mensaje.

La doble pulsación sobre el icono CMD redirecciona según lo especificado en TOOL TYPES.

1.4.3 InstallPrinter

InstallPrinter es un programa que permite copiar un driver de impresora desde el disco Extras al directorio DEVS:printer en el disco de Workbench sin tener que utilizar ningún comando de AmigaDOS ni abrir un SHELL o CLI. Haga una doble pulsación sobre el icono InstallPrinter y aparecerá una ventana que visualiza una lista de los drivers incluidos en el disco Extras. Teclee el nombre del driver adecuado y pulse RETURN. El fichero del driver de impresora se copiará autómáticamente en el directorio DEVS:printer del disco de Workbench y el nombre del driver aparecerá en la ventana Change Printer de Preferences. Podrá emplear comodines para copiar más de un driver. Para abandonar InstallPrinter sin copiar ningún driver, pulsar RETURN.

1.4.4 MORE

MORE es una utilidad para visualizar ficheros de texto en ASCII. Hay dos formas de ejecutar MORE a partir del Workbench. Si el fichero de texto tiene un icono asociado, seleccione el icono MORE y luego, mientras mantiene pulsada la tecla Shift efectúe una doble pulsación sobre el icono del fichero de texto. Si no hay ningún icono para el fichero de texto, le bastará realizar una doble pulsación sobre el icono MORE. Aparecerá un indicador pidiendo el nombre del fichero de texto. Cerciórese de especificar el camino completo.

Para ejecutar MORE a partir del CLI el formato es:

MORE <nombre del fichero >

Cuando especifique el fichero a visualizar, cerciórese de introducir el camino completo, incluyendo el nombre del disco o número de unidad, directorio y fichero. Si no especifica un fichero MORE visualizará un mensaje y un indicador pidiendo que introduzca el nombre de fichero.

Cuando ejecute MORE, un mensaje tal como "---MORE (48%)---" aparecerá en la parte inferior de la ventana. Este mensaje indica el porcentaje del fichero visualizado hasta ese momento. Para desplazarse a través de la pantalla, utilice las secuencias de teclas siguientes:

<SPACE>	Visualiza la próxima página
<BACKSPACE>	Visualiza la página anterior *
<RETURN>	Visualiza la línea siguiente
<	Visualiza la primera página*



>	Visualiza última página *
%n	Visualiza aproximadamente en el n % del fichero *
CTRL +L	"refresca" la ventana
/<string>	MORE realizará una busqueda sensible al tipo de letra, (mayúsculas o minúsculas) de la cadena de caracteres especificada después de la barra / .
<string>	MORE realizará una busqueda no sensible al tipo de letra mayúsculas o minúsculas de la cadena especificada.
n	Busca la siguiente repetición de la cadena
h	Ayuda (visualiza una lista similar a esta)
q	Abandono (o Control-C)
E	Permite editar con el empleo del editor en ENV: EDITOR

* MORE también acepta la entrada procedente de un PIPE. Puesto que la entrada estándar desde el Pipe-Handler es de longitud desconocida, los comandos marcados con un asterisco se desactivan cuando la entrada a MORE procede de un PIPE (ver capítulo 3 - otros Directorios de Workbench).

Una busqueda sensible al tipo de letra, (mayúsculas o minúsculas), significa que MORE busca la cadena exactamente tal como se introdujo. Si teclea la cadena en letras mayúsculas MORE solo buscará la presencia de la cadena que aparezca en letras mayúsculas. Una busqueda no sensible al tipo de letra significa que no se establece diferencia entre una cadena introducida en mayúsculas y otra en minúsculas.

Cuando llega a la última página de la presentación visual, aparecerá el mensaje "---Less---" en la parte inferior de la pantalla.

Cuando se utiliza MORE desde el CLI o SHELL podrá llamar a un editor para su empleo en el fichero que está visualizando (teclee Shift-E), si se define la variable EDITOR. Dicha variable debe tener el camino completo al editor especificado; por ejemplo, Extras:Tools/MEMACS o C:ED. (Para más información sobre el empleo de variables de entorno, le remitimos a la sección RAM- Handler de este mismo capítulo y a la descripción de los comandos GETENV y SETENV en el capítulo 2).

NOTA: Si usara accidentalmente la tecla Escape mientras está utilizando MORE, provocará una interrupción. Para seguir, pulse la tecla "q" o "h".

1.4.5 PrintFiles

Con PrintFiles podrá copiar ficheros en su impresora. PrintFiles acepta también nombres de ficheros múltiples, por lo que podrá designar una lista de ficheros a imprimir. Si PrintFiles no puede encontrar ni abrir uno de los ficheros, lo saltará y pasará al siguiente.

Para ejecutar PrintFiles desde el CLI, el formato es:

PRINTFILES [-f] <nombre de fichero> [[-f] <nombre de fichero>] [[-f] <nombre de fichero>]...

El indicador -f activa el modo de salto de página, que coloca un salto de página entre ficheros consecutivos y al final de los ficheros. Para especificar el modo de salto de página desde el Workbench, utilice la opción INFO del menú de Workbench para que aparezca la ventana INFO de PrintFiles. A continuación, añada "FLAGS=formfeed" al icono de TOOL TYPES.

Para utilizar PrintFiles desde el Workbench:

1) eleccione el icono del primer fichero que quiere imprimir.
2) Mantenga pulsada la tecla SHIFT y seleccione los iconos de cualquier fichero adicional que quiera imprimir.
3) Mantenga pulsada la tecla SHIFT y efectúe una doble pulsación sobre el icono de PrintFiles.

1.4.6 GraphicDump

GraphicDump envía un volcado de la pantalla Intuition que esté en primer término a la impresora transcurridos unos diez segundos después de la doble pulsación sobre el icono. (El retardo de diez segundos permite redisponer las pantallas, de modo que la pantalla que esté en primer término sea la que se desea imprimir). Se ha hecho un cambio en GraphicDump con respecto a la Versión 1.2, ahora se puede especificar el tamaño de la salida impresa resultante. Para llamar GraphicDump mediante el CLI, el formato es:

GraphicDump[TINY|SMALL|MEDIUM|LARGE|xdots:ydots]

Hay cinco opciones que determinan el tamaño de la salida impresa:

TINY	La anchura de la salida impresa resultante es aproximadamente 1/4 de la anchura total permitida por la impresora. La altura es la necesaria para mantener la relación del aspecto original de la pantalla.
SMALL	La anchura de la salida impresa resultante es aproximadamente 1/2 de la anchura total permitida por la impresora. La altura es la necesaria para mantener la relación del aspecto original de la pantalla.
MEDIUM	La anchura de la salida impresa resultante es aproximadamente 3/4 de la anchura total permitida por la impresora. La altura es la necesaria para mantener la relación del aspecto original de la pantalla.
LARGE	La anchura de la salida impresa resultante es la anchura total permitida por la impresora. La altura es la necesaria para mantener la relación del aspecto original de la pantalla. (Cuando ejecuta GraphicDump desde Workbench, LARGE es el tamaño por defecto de la salida impresa).
xdots:ydots:	Se utiliza xdots como la anchura absoluta en puntos e ydot como la altura absoluta en puntos. Esto permite al usuario especificar cualquier dimensión dentro de los límites de la impresora.

Para que GraphicDump pueda reconocer las opciones TINY, SMALL, MEDIUM o LARGE, la opción Limits en Preferences debe ponerse a Ignore (la opción por defecto). Si se elige una opción diferente en Limits, el tamaño de la salida impresa resultante vendrá determinado por la opción que se especifique. En los siguientes ejemplos se supone que Limits está puesto a Ignore.

1) Para obtener una salida impresa de la pantalla de primer término que sea la mitad de la anchura total permitida por la impresora, tendría que teclear:

```
1> GRAPHICDUMP SMALL
```

2) Para especificar las dimensiones exactas de la salida impresa, por ejemplo, si quisiera que fueran de 640 pixels por 200 pixels, debería teclear:

```
1> GRAPHICDUMP 640:200
```

1.4.7 El Reloj

Cuando abra el Reloj, aparecerá un reloj analógico de 170x90 pixels en la pantalla. Cuando el reloj esté en el modo analógico, podrá utilizar su gadget de tamaño para contraerlo o ensancharlo. Este es el único modo operativo que permitirá cambiar el tamaño del Reloj.

Si prefiere una presentación digital, tiene una elección: Digital 1 o Digital 2. Digital 1 visualiza el reloj en una ventana rectangular con dos líneas: una para la hora y otra para la fecha. Digital 2 es una ventana más pequeña que aparece en la Barra de Títulos, de modo que no obstruye nada en la pantalla. Cuando se activa la opción de la fecha (Date), se visualizará alternativamente la fecha y la hora en la ventana.

La Alarma funciona exactamente como lo hacía antes, con la excepción de un pequeño detalle. Ahora, cuando está presente la ventana Alarm, el reloj se mantiene funcionando por si mismo. En la Versión 1.2, el reloj se "congelaba" cuando se visualizaba el requester (solicitador) de la alarma. Tenga presente que no puede cerrar el Reloj cuando esté activada la Alarma.

Si inicializa el Reloj desde el CLI, podrá utilizar los argumentos de la línea de comando para especificar qué tipo de reloj quiere. El formato es:

CLOCK [ANALOG|DIGITAL1|DIGITAL2][=<X>,<Y>
[,<anchura>,<altura>]][12HOUR|24HOUR]
[SECONDS][DATE]

Las opciones son como sigue:

ANALOG, DIGITAL1, o DIGITAL2 corresponde al menú Clock's Type anteriormente descrito; por defecto es ANALOG.

=<x>,<y> permite determinar la colocación del reloj. El número asignado a <x> es igual al número de pixels horizontales desde el lado izquierdo de la pantalla, mientras que <y> es igual al número de pixels desde la parte superior. La opción <anchura>,<altura> corresponde al tamaño del reloj analógico en pixels. Si se pone esta opción para un reloj digital, no se tendrá en cuenta. Cuando teclee esta opción, ha de cerciorarse de que no hay ningún espacio entre la palabra ANALOG y el signo de igualdad. Por defecto es 10,15.

12HOUR o 24HOUR — puede elegir un reloj de 12 horas (AM/PM) o el reloj militar de 24 horas; por defecto es el de 12 horas.
SECONDS — visualiza los segundos; por defecto, está desactivada.

DATE — visualiza la fecha; por defecto, está desactivada.

Por ejemplo:

```
1> Run Clock ANALOG=10,20,600,160 12HOUR DATE
```

visualizará un reloj analógico en la posición de pantalla 10, 20, con 600 pixels de anchura por 160 pixels de altura, en el modo de 12 horas (indicador AM/PM) con la fecha.

1.5 Los dos Discos RAM

Hay dos discos RAM en el nuevo Workbench. El RAM-Handler (RAM:) estándar, para el que aparecerá automáticamente un icono de disco en la pantalla de Workbench y el nuevo ramdrive.device (RAD:) recuperable.

1.5.1 El RAM-Handler

Está situado en el directorio L: de Workbench y es el disco RAM: estándar que siempre tuvo el Amiga. Aparece en la esquina superior derecha de la pantalla de Workbench como el icono de RAM DISK. El Amiga reconoce este "disco" como RAM:, lo mismo que reconoce un disco en su unidad interna como df0:. RAM: cambia de tamaño dependiendo de lo que almacene. Por consiguiente, siempre está lleno al 100%. Cuando se añaden ficheros aumenta su tamaño y lo disminuye cuando se suprimen.

Todos los defectos conocidos del RAM-Handler han sido subsanados en la Versión 1.3. Las diferencias más obvias son:

- El RAM-Handler se conoce ahora como "RAM DISK".
- Puede renombrarse utilizando la opción RENAME del menú de Workbench.

Durante la secuencia de inicialización de Workbench, se crean varios directorios en RAM: y luego, se asignan los nombres de dispositivos lógicos de T:, ENV: y CLIPS:. El directorio T: de RAM: se utiliza para scripts, mientras que CLIPS: es un nuevo directorio alternativo para almacenar "recortes" procedentes del dispositivo "clipboard". Puede dejar estos directorios en RAM: o asignarlos a cualquier otro lugar.

ENV: es para almacenar variables de entorno creadas con el comando SETENV. Ha de utilizar SETENV para asignar un "valor" a una variable. Este no es necesariamente un valor matemático o numérico, sino más bien una cadena variable. Por ejemplo, si quiere utilizar la opción Editor del programa MORE y desea emplear MEMACS como herramienta de edición, tendría que teclear:

```
SETENV EDITOR "Extras 1.3:Tools|MEMACS"
```

En este caso, el nombre y el camino para el programa de edición es la cadena variable. Si tuviera que buscar en el directorio ENV: después de utilizar SETENV, encontraría un fichero llamado EDITOR. Actualmente, MORE y el comando IF utilizan variables de entorno. Otros comandos las emplearán en el futuro.

Si crea una variable con SETENV y más adelante, quiere comprobar la cadena que le asignó, utilice el comando GETENV. Bastará teclear GETENV seguido por el nombre de la variable y el sistema responderá con el valor, o la cadena, que se asignó a ese nombre.



1.5.2 El dispositivo Ramdrive recuperable

Un ramdrive recuperable permite acceder al contenido del dispositivo Ramdrive.device después de re-arrancar (rebooting) su máquina. Aún cuando la recargue con algo distinto al disco de Workbench (por ejemplo, un programa de tratamiento de textos), el ramdrive recuperable seguirá estando presente y mantendrá su contenido. Los contenidos no se perderán hasta que desconecte el Amiga o llame al comando REMRAD.

Lo mismo que un disco duro u otro dispositivo de expansión, el ramdrive debe MONTARSE antes de su empleo. Una entrada de Mountlist de muestra (denominada RAD:) está incluída en el fichero Mountlist del directorio DEVS: de Workbench. A continuación se describe un ejemplo de CLI que realiza estas operaciones:

```
1> TYPE devs/mountlist
```

Sirve para asegurar que está presente la entrada para RAD:. La entrada por defecto tiene el cilindro alto establecido en 21. Para fines de comparación, un disco de Amiga estándar tiene 79 cilindros. Si desea ampliar el tamaño del dispositivo, incremente el número para la entrada del cilindro alto.

```
1> MOUNT rad:
```

Indica al Amiga que se está utilizando el dispositivo Ramdrive.device recuperable. Para comprobar que ha montado correctamente RAD:, utilice el comando INFO.

```
1> RELABEL DRIVE Rad: NAME MyRad
```

Puede nombrar el dispositivo con cualquier cosa que elija con la excepción de RAM. Si lo hiciera, podría confundirlo con el otro disco RAM de Workbench.

```
1> DISKCHANGE Rad:
```

Informa al Workbench del cambio de nombre realizado con RELABEL.

Si no ha actualizado su ordenador a Kickstart Versión 1.3, utilizando el nuevo disco 1.3 Kickstart en su A1000 o instalando la nueva ROM 1.3 Kickstart en su A500 o A2000, necesitará emplear MOUNT RAD: cada vez que efectúe la reinicialización.

Si se quiere eliminar RAD: sin desconectar el sistema completo, puede utilizar el comando REMRAD. Le bastará teclear REMRAD desde CLI y se contraerá el dispositivo RAD:. Si luego reinicializa su máquina, no se recuperará RAD:.

Cuando se utiliza Kickstart Versión 1.3, es posible reinicializar directamente a partir de RAD: sin tener que insertar un disco de Workbench, ni ningún otro, en la unidad de disco. (Ver capítulo 5, Cambio de las secuencias de inicialización).

2. AmigaDOS y el Directorio C de Workbench

En este capítulo se describen las modificaciones o adiciones realizadas en los comandos del directorio C: del Workbench. Hay también varios comandos nuevos documentados en esta sección. Para más información sobre AmigaDOS, le remitimos al AmigaDos Manual publicado por Bantam Books y disponible a través de muchos distribuidores de ordenadores y librerías especializadas.

Existen sesenta y cuatro comandos en el directorio C: de Workbench:

ADDBUFFERS	EDIT	JOIN	RESIDENT
ASK	ELSE	LAB	RUN
ASSIGN	ENDCLI	LIST	SEARCH
AVAIL	ENDIF	LOADWD	SETCLOCK
BINDDRIVERS	ENDSKIP	LOCK	SETDATE
BREAK	EVAL	MAKEDIR	SETENV
CD	EXECUTE	MOUNT	SETPATCH
CHANGETASKPRI	FAILAT	NEWCLI	SKIP
COPY	FAULT	NEWSHELL	SORT
DATE	FF	PATH	STACK
DELETE	FILENOTE	PROMPT	STATUS
DIR	GETENV	PROTECT	TYPE
DISKCHANGE	ICONX	QUIT	VERSION
DISKDOCTOR	IF	RELABEL	WAIT
ECHO	INFO	REMRAD	WHICH
ED	INSTALL	RENAME	WHY

Muchos de estos comandos sólo los usan los programadores y usuarios más expertos. Sin embargo, muchos usuarios "medios" encuentran el AmigaDOS de gran utilidad para organizar la información contenida en sus discos . Por este motivo, se han documentado aqui los comandos nuevos o revisados, de modo que todos los usuarios puedan tener acceso a esta información.

2.1 Comandos no modificados

Los siguientes comandos no se han modificado en la versión 1.3 y están completamente documentados en The AmigaDOS Manual.

BREAK	Para establecer indicadores de atención en el proceso especificado.
CD	Para establecer, cambiar o listar el directorio actual.
ED	Para editar ficheros de texto (un editor de pantalla)
EDIT	Para editar ficheros de texto procesando secuencialmente el fichero de origen (un editor de líneas)
ELSE	Para tener una alternativa en una sentencia condicional en un fichero script
ENDIF	Para terminar un bloque IF en un fichero script
FAILAT	Para establecer la condición de fallo de un fichero script
FAULT	Para imprimir los mensajes de error especificados
LAB	Para especificar una etiqueta en un fichero script
MAKEDIR	Para crear un nuevo directorio
QUIT	Para salir de un fichero script con un código de error especificado
RELABEL	Para cambiar el nombre de volumen de un disco
RENAME	Para cambiar el nombre de un fichero o directorio
SORT	Para clasificar ficheros pequeños
STACK	Para visualizar o fijar el tamaño del stack del CLI en curso.
WAIT	Para hacer que AmigaDOS espere una cantidad de tiempo especificada.
WHY	Para imprimir un mensaje de error que explique el motivo del fallo del comando anterior.



2.2 Comandos nuevos o revisados

Muchos comandos de AmigaDOS han sido revisados desde la publicación de la versión 1.2 y otros no están completamente documentados en el material de referencia disponible. Estos comandos se enumeran a continuación utilizando la descripción estándar de AmigaDOS: Formato, Plantilla, Finalidad, Path, y Especificación. Algunos de los convenios de texto con los que debe estar familiarizado son:

COMMAND	Los comandos de AmigaDOS aparecen en letras mayúsculas para distinguirlos del resto del texto.

< >	Los corchetes angulares encierran argumentos que necesita especificar. Por ejemplo, <nombre fichero> significa que debe introducir un nombre de fichero específico con el comando de AmigaDOS.
[ ]	Los corchetes rectangulares encierran opciones, que serán aceptadas por AmigaDOS pero que no se exigen.
{ }	Las llaves encierran elementos de datos u opciones que pueden repetirse cualquier número de veces (o ninguna en absoluto). Por ejemplo, {<args>} significa que pueden darse varios argumentos, pero que no son necesarios.
. . .	Tres puntos indican una serie que puede continuarse
|	Una barra vertical se utiliza para separar una lista de opciones entre las cuales puede elegir una. Por ejemplo, [OPT R|S|RS] significa que puede elegir la opción R, la opción S o ambas opciones a la vez (RS).
<Argumento>/A	El argumento debe especificarse para que pueda actuar el comando .
<Opción>/K	La palabra clave de la opción debe especificarse aún cuando se den también otros parámetros. Por ejemplo, una de las opciones del comando DIR es [OPT A|I|AI|D]. La plantilla es "OPT/K" esto significa que debe teclear la palabra OPT cuando especifique la opción elegida. Puede ser OPT A, OPT I, OPT AI, u OPT D. No puede limitarse a teclear A, AI, o D solamente.
<Opción>/S	La opción actúa como un conmutador. Debe teclear el nombre de la opción para poder especificarla. Por ejemplo, el comando DIR tiene también una opción [ALL]. Tendrá que escribir la palabra ALL si quiere utilizar esa opción.

Varias de la explicaciones sobre comandos hacen referencia a un indicador de condición, que se activa cuando un comando falla de alguna manera. Un indicador de condición con un valor de 5 representa un aviso y significa que aunque se produjo alguna clase de error, no fue lo suficientemente grave para terminar el proceso. Se ejecutarán los comandos posteriores. Esto se explica con más amplitud en la sección sobre el comando FAILAT en The AmigaDOS Manual.

ADDBUFFERS

Formato: ADDBUFFERS <drive>: <nn>

Plantilla: ADDBUFFERS "DRIVE/A.BUFFERS/A"

Finalidad: Mandar al sistema de ficheros que añada buffers caché

Path: C:ADDBUFFERS

Especificación:

ADDBUFFERS añade <nn> buffers a la lista de cachés de sector para <drive>. Cuando se utiliza el sistema de ficheros estándar, los buffers adicionales pueden hacer significativamente más rápido el acceso a disco. Sin embargo, cada buffer adicional reduce la memoria en unos 500 bytes. Por regla general, solo se añaden de 25 a 30 buffers. El tiempo de accesò a disco no mejora realmente añadiendo más de 25 o 30 buffers y estaria desperdiciando memoria.

Cuando se utiliza el FastFileSystem con una unidad de disco duro, el añadir buffers suplementarios acelera siempre el acceso a disco. (Para más información sobre FastFileSystem ver apéndice A).El número recomendado de buffers adicionales varía dependiendo de cuánta memoria extra haya disponible.

Ejemplo:

```
1 > ADDBUFFERS df1: 25 Añade 25
```

Buffers a los cachés de sector para la unidad de disco df1:

ASK

Formato: ASK<mensaje indicativo>

Plantilla: ASK "MENSAJE INDICATIVO/A"

Finalidad: Recibir contestación del usuario cuando se ejecuta un fichero script

Path: C:ASK

Especificación:

ASK escribe la cadena <mensaje indicativo> en la salida en curso y luego, espera la contestación del usuario por el teclado. Las respuestas válidas son Y(si), N(no), y RETURN (lo mismo que no). Luego, ASK pone el indicador de condición en el valor 5 (=WARN) si se tecleó una respuesta afirmativa y en el valor 0 si se dió una respuesta negativa. Este comando es de utilidad en ficheros script.

ver también: IF, EXECUTE

ASSIGN

Formato: ASSIGN [[<nombre>:] <dir>] [LIST] [EXISTS] [REMOVE]

Plantilla: ASSIGN "NOMBRE, DIR, LIST/S, EXISTS/S, REMOVE/S"

Finalidad: Asignar un nombre de dispositivo lógico a un directorio de ficheros del sistema.

Path: C: ASSIGN

Especificación:

Con la versión 1.3 ASSIGN imprimirá ahora adecuadamente los nombres de dispositivos con más de tres letras. Si se da la palabra clave LIST junto con un nombre de dispositivo lógico, ASSIGN buscará la lista de ASSIGN para ese nombre y lo eliminará de dicha lista.

Si la palabra clave EXISTS se da junto con un nombre de dispositivo lógico ASSIGN buscará ese nombre en la lista y visualizará el dispositivo y el directorio asignado a dicho dispositivo. Si no se encuentra el dispositivo, el indicador de condición se pone a WARN.

La opción REMOVE desconecta un volumen o dispositivo de la lista de dispositivos montados. No libera recursos y se limita a eliminar el nombre de la lista. ESTA OPCION SE UTILIZA SOBRE TODO DURANTE EL DESARROLLO DE SOFTWARE. UN EMPLEO INDEBIDO DE ESTA OPCION PUEDE PRODUCIR UNA ANOMALIA IMPORTANTE (TIPO GURU)

Ejemplos:

```
1 > ASSIGN fonts: EXISTS
FONTS: Workbench 1.3:fonts

1 > ASSIGN fonts: LIST
Volúmen:
RAM Disk [mounted]

Workbench 1.3 [mounted]

Directories:
CLIPS:          RAM DISK :clipboards
ENV:            RAM DISK :env
T:              RAM DISK : t
S:              Workbench 1.3 :s
L:              Workbench 1.3 :l
C:              Workbench 1.3 :c
DEVS:           Workbench 1.3 :devs
LIBS:           Workbench 1.3 :libs
SYS:            Workbench 1.3 :sys

Devices:
SPEAK NEWCON DF2 DF0 PRT
PAR SER RAW CON RAM
```

Observe que la asignación "FONTS: Workbench 1.3:fonts" ha sido eliminada de la lista ASSIGN

AVAIL

Formato: AVAIL [CHIP|FAST|TOTAL]

Plantilla: AVAIL "CHIP/S,FAST/S,TOTAL/S"

Finalidad: Informar de la cantidad de memoria CHIP y FAST disponible

Path: C:AVAIL

Especificación:

El comando AVAIL proporciona un informe sobre la memoria RAM del sistema, tanto CHIP como FAST. Para cada tipo de memoria, AVAIL informa de la cantidad total, de cuánta memoria está disponible, de cuánta está actualmente en uso y del mayor bloque de memoria contigua no asignado todavía.

Utilizando las opciones CHIP, FAST, y/o TOTAL, AVAIL visualizará solamente el número de bytes libres de chip, fast o total disponibles, en lugar del resumen completo. Este valor puede emplearse para comparaciones en scripts.

Ejemplo:

```
1> AVAIL
Type      Available     In-use     Maximun     Largest
chip      233592        282272     515864      76792
fast      341384        182896     524280      197360
total     574976        465168     1040144     197360

1> AVAIL CHIP
233592
```

Ver también: EXECUTE, IF

BINDDRIVERS

Formato: BINDDRIVERS

Plantilla: BINDDRIVERS

Finalidad: Unir drivers de dispositivo a hardware

Path: C:BINDDRIVERS

Especificación:

BINDDRIVERS suele formar parte de una secuencia de inicialización. Se utiliza para unir los drivers de dispositivos encontrados en el directorio SYS:Expansión a hardware adicional, que haya sido automáticamente configurado por la biblioteca de expansión. Lo que esto significa es que si los drivers para hardware de expansión

están en el cajón Expansión, el hardware se configurará automáticamente cuando se arranque el sistema.

CHANGETASKPRI

Formato: CHANGETASKPRI <prioridad> [<proceso>]

Plantilla: CHANGETASKPRI "PRIORIDAD/A, PROCESO/K"

Finalidad: Cambiar la prioridad de procesos iniciados desde el CLI

Path: C:CHANGETASKPRI

Especificación:

Puesto que Amiga es una máquina multitarea, utiliza números de prioridad para determinar que tareas debe atender y en que orden. En condiciones normales la mayoría de las tareas tienen una prioridad de 0 y los ciclos de tiempo e instrucción de la CPU se dividen entre ellas. CHANGETASKPRI cambia la prioridad del proceso de CLI especificado. (Si no se especifica ningún proceso, se supone el proceso de CLI en curso). Cualquier tarea iniciada a partir de <proceso> hereda su prioridad.

El rango de valores aceptables para <prioridad> es - 128 a 127.Sin embargo, no deben introducir valores superiores a +5 para evitar la perturbación de tareas importantes del sistema.

Los números de proceso de CLI pueden determinarse utilizando el comando STATUS.

Ejemplo:

```
1 > CHANGETASKPRI     5
```

La prioridad de la tarea de CLI en curso se cambia a 5. Cualquier tarea iniciada desde este CLI tendrá también una prioridad de 5. Tendrá prioridad sobre cualquier otra tarea de usuario creada sin utilizar CHANGETASKPRI (esas tareas tendrán una prioridad de 0) .

Ver también: STATUS

COPY

Formato: COPY [[FROM]<nombre>] [TO] <nombre> [ALL] [QUIET] [BUF|BUFFER = <nn>] [CLONE] [DATE] [COM] [NOPRO]

Template: COPY "FROM.TO/A.ALL/S.QUIET/S,BUF=BUFFER/K, CLONE/S,DATE/S,COM/S,NOPRO/S"

Finalidad: Copiar un fichero o directorio.

Path: C:COPY

Especificación:

Puede utilizar COPY para copiar ficheros múltiples en un dispositivo. Utilice la opción ALL para copiar un directorio completo o emplee la coincidencia de modelos para copiar ficheros que compartan un juego de caracteres o símbolos común.

Por ejemplo, puede utilizar la concordancia o coincidencia de modelos para copiar todos los ficheros de un directorio especificando el nombre del directorio como el modelo. (Para una explicación completa de modelos vea The AmigaDOS Manual). Observación: la restricción de 31 caracteres sobre el empleo de los comodines se ha suprimido).

La opción BUF = se utiliza para fijar el número de buffers de 512 types utilizados durante la copia (por defecto, es 100K o 200 buffers). Suele ser de utilidad limitar el número de buffers cuando se copia a RAM: disk.

La opción CLONE indica a COPY que copie la fecha, los comentarios y los bits de protección desde el fichero original al fichero destino. Las opciones DATE y COM ordenan a COPY que copie la fecha de creación y los comentarios del fichero original. Por defecto COPY retiene los bits de protección del fichero original cuando realiza una copia. Esta operación puede anularse utilizando la opción NOPRO.

Anteriormente, si no existía un directorio especificado como destino, COPY no creaba ninguno. En la versión 1.3, COPY creará un nuevo directorio de destino. También puede utilizar un par de comillas (" ") para referirse al directorio actual cuando se especifique un destino.

DATE

Formato: DATE [<fecha>] [<hora>] [TO=VER <nombre fichero>]

Template: DATE "FECHA,HORA,TO = VER/K"

Finalidad: Visualizar o ajustar la hora y/o fecha del sistema

Path: C:DATE

Especificación:

DATE permite ahora un solo dígito en la especificación de la fecha. Anteriormente había que poner un 0 a la izquierda.

DELETE

Formato: DELETE <nombre>* [ALL] [Q|QUIET]

Template: DELETE "NOMBRE(S),ALL/S,Q=QUIET/S"

Finalidad: Suprimir hasta 10 ficheros o directorios

Path: C:DELETE

Especificación:

Puede utilizar el método de concordancia de modelos para suprimir ficheros. Si va a utilizar dicho método, sepa que ha sido eliminada la restricción de 31 caracteres sobre el uso de comodines. (Para una descripción completa de los modelos.ver The AmigaDOS Manual)

DIR

Formato: DIR [<nombre>] [OPT A|I|AI|D] [ALL] [DIRS] [INTER] [FILES]

Template: DIR "NOMBRE,OPT/K,ALL/S,DIRS/S,INTER/S,FILES/S"

Finalidad: Visualizar una lista clasificada de los ficheros de un directorio

Path: C:DIR

Especificación:

ALL, DIRS e INTER son ahora sinónimos para las opciones A, D e I, respectivamente. Además hay una opción COMMAND = en el modo interactivo (llamado mediante OPT I o INTER) que permite la ejecución de casi cualquier comando de AmigaDOS durante el listado de directorios interactivos.

Cuando quiera emitir un comando general en el modo interactivo, teclee C (o COM) como respuesta a la aparición del signo de interrogación. DIR solicitará el comando. Teclee el comando deseado y luego pulse RETURN. Ejecutará el comando y continuará DIR. También puede combinar la C y el comando en una sola línea, poniendo el comando entre comillas después de la letra C. Por ejemplo, C "type prefs.info hex".

La opción FILES solo visualiza los ficheros en un directorio y no aparecen los subdirectorios.

DISKCHANGE

Formato: DISKCHANGE <unidad de disco>

Plantilla: DISKCHANGE "DRIVE/A"

Finalidad: Informar a Amiga de que ha cambiado un disco en una unidad de disco de 5 1/4".

Path: C:DISKCHANGE

Especificación:

Debe utilizar el comando DISKCHANGE cuando vaya a emplear unidades de disco flexible de 5 1/4" con el sistema Amiga. Siempre que cambie los discos en la unidad de 5 1/4", debe utilizar DISKCHANGE para informar al sistema del cambio.

Este comando es también de utilidad para informar a Workbench de cualquier cambio de nombre realizado en disquetes, con el comando RELABEL.



Ejemplo:

Si aparece un requester en la pantalla y le solicita que inserte un nuevo disco en su unidad de 5 1/4", conocida como df2:, deberá insertar el disco y luego, teclear:

```
1 < DISKCHANGE df2:
```

A continuación, AmigaDOS reconocerá el nuevo disco y podrá seguir el proceso.

DISKDOCTOR

Formato: DISKDOCTOR <unidad de disco>

Plantilla: DISKDOCTOR "DRIVE/A"

Finalidad: Intentar reparar un disco dañado.

Path: C:DISKDOCTOR

Especificación:

DISKDOCTOR intenta reparar un disco flexible dañado, lo suficiente como para permitirle recuperar los ficheros que contienen y copiarlos en un disco en buen estado. Si AmigaDOS detecta un disco contaminado, visualiza un requester con la indicación de que el disco no puede validarse. Utilizando DISKDOCTOR, podrá intentar restaurar la estructura de ficheros de disco. Después de ejecutar DISKDOCTOR debe copiar los ficheros restaurados en otro disco y luego, reformatear el disco contaminado.

Podrá utilizar DISKDOCTOR tanto en el sistema de ficheros estándar como en FastFileSystem. Sin embargo, para emplear DISKDOCTOR con el FastFileSystem DEBE CERCIORARSE DE QUE LA PALABRA CLAVE DOSTYPE EN LA MOUNTLIST ESTA PUESTA A OX444F5301. NO utilice DISKDOCTOR en un partición de FastFileSystem si no ha puesto correctamente la palabra clave DosType. (Ver apéndice A para más información sobre el FastFileSystem)

En la versión 1.3 DISKDOCTOR comprueba si hay suficiente memoria antes de iniciar las operaciones y cambia el sector de arranque (boot block) al tipo DOS.



Ejemplo:

Si recibe un mensaje con el texto "Volume Workbench is not validated" o "Error validating disk/Disk is unreadable", puede utilizar DISKDOCTOR para recuperar los ficheros del disco. Por ejemplo, si el disco estropeado está en df1, teclee:

```
1>DISKDOCTOR df1:
```

AmigaDOS le pedirá que inserte el disco a corregir y pulse RETURN. DISKDOCTOR leerá cada cilindro del disco. Si encuentra un error, visualiza el mensaje "Hard error Track xx, Surface xx". A medida que se corrige cada fichero y directorio, se visualizará el nombre de fichero correspondiente en la pantalla. Cuando se acabe DISKDOCTOR, aparecerá el mensaje "Now copy files required to a new disk and reformat this disk". Que quiere decir "Copie los ficheros que necesite a un disco nuevo y reformatee este disco".

ECHO

Formato: ECHO <cadena>[NOLINE][FIRST<nn>][LEN<nn>]

Plantilla: ECHO "CADENA,NOLINE/S,FIRST/S,LEN/S"

Finalidad: Imprimir una cadena

Path: C:ECHO

Especificación:

La versión 1.3 ha introducido la opción NOLINE. Cuando se especifica esta opción, ECHO no ejecutará automáticamente un salto de línea después de imprimir la cadena.

Las opciones FIRST y LEN permiten la escritura de una subcadena. FIRST <nn> indica la posición del caracter de inicio. LEN <nn> indica el número de caracteres de la subcadena.

Si se omite la opción FIRST y solamente se proporciona la palabra clave LEN, la subcadena impresa estará constituida por los <nn> caracteres más a la derecha de la cadena principal. Por ejemplo, si la subcadena tiene 20 caracteres de longitud y especifica LEN <4>, los caracteres 17o, 18o, 19o y 20o de la cadena serán objeto de impresión.

ENDCLI

Formato: ENDCLI

Plantilla: ENDCLI

Finalidad: Finalizar un proceso SHELL o un proceso CLI interactivo.

Path: C:ENDCLI

Especificación:

ENDCLI puede utilizarse para finalizar un proceso CLI o un proceso SHELL.

ENDSKIP

Formato: ENDSKIP

Plantilla: ENDSKIP

Finalidad: Terminar un bloque SKIP en un fichero script.

Path: C:ENDSKIP

Especificaciones:

Cuando se encuentra un ENDSKIP durante un SKIP, la ejecución del fichero script se reanuda en la línea que sigue al ENDSKIP. (El indicador de condición se pone a WARN).

EVAL

Formato: EVAL <valor1> <operación> <valor2> [TO <fichero>] [LFORMAT = <cadena>]

Plantilla: EVAL "VALOR1,OPERACION,VALOR2,TO/K,LFORMAT/K"

Finalidad: Proporcionar un medio de evaluar expresiones simples.

Path: C:EVAL

Especificación:

El comando EVAL se utiliza para evaluar y para imprimir la respuesta de expresiones enteras simples (1 y 2 argumentos). <valor1> y <valor2> pueden ser números en decimal, hexadecimal u octal. Los números decimales son los valores por defecto. Los números hexadecimales se indican por un 0X o #X a la izquierda. Los números octales se indican por un 0 ó un # a la izquierda (seguido por otros dígitos). Los caracteres alfabéticos se indican por una comilla simple a la izquierda (')

Las operaciones soportadas y sus símbolos correspondientes son como sigue:

suma	+	not (negación)	~
resta	-	desplazamiento izquierda	<<
multiplicación	x	desplazamiento derecha	>>
división	/	negativo	-
mod (división entera)	mod	OR exclusiva	xor
AND	&	equivalencia (bit a bit)	eqv
or	|		

El formato de salida por defecto es el decimal; sin embargo, mediante el empleo de la palabra clave LFORMAT, puede seleccionar otro formato. La palabra clave LFORMAT especifica el formato utilizado para imprimir la respuesta. Puede utilizar %X (hexadecimal), %0 (octal), %N (decimal) o %C (carácter). Hay que tener presente que las opciones %X y %0 requieren que se especifique el "número de dígitos". (Por ejemplo, %X8 proporciona 8 dígitos de salida hexadecimal).

Cuando se utiliza la palabra clave LFORMAT, se puede especificar que debe imprimirse una nueva línea, incluyendo un *N en la cadena. EVAL puede emplearse en scripts para actuar como un contador para bucles. En ese caso, la opción TO, que envía la salida de EVAL a un fichero, es de gran utilidad.



Ejemplos:

```
1> EVAL 4 * -5
-20

1> EVAL 0x4f / 010 LFORMAT= "La respuesta es %X4*N"
La respuesta es 9

Ejemplo en un script:
.key loop/a
; demostración de un bucle utilizando eval y skip
.bra {
.ket }
echo >env:loop {loop}
lab start
echo >"loop #" noline
type env:loop
eval <env:loop >NIL: to=t;qwe{$$} valor2=1 op=- ?
type >env:loop t:qwe{$$}
IF val $loop GT 0
skip start back
endir echo "h
echo"
```

EXECUTE

Formato: EXECUTE <fichero comandos> <argumento>

Plantilla: EXECUTE "FICHERO COMANDOS, ARGUMENTOS"

Finalidad: Ejecutar un fichero de comandos con sustitución de argumentos.

Path: C:EXECUTE

Especificación:

EXECUTE utiliza ahora el nombre lógico T: si está asignado (ASSIGN); de no ser así, emplea el directorio:T.

Puesto que los ficheros script llaman el comando EXECUTE, este es un candidato excelente para hacerlo residente cuando se utiliza SHELL. El número del CLI actual puede ser objeto de referencia mediante los caracteres <$$>. Esto es de utilidad al crear ficheros temporales únicos, asignaciones lógicas y nombres de PIPE.

Ver también: ASSIGN y la sección de SHELL-SEG del Capítulo 3.

FF

Formato: FF [-0] [-N]

Plantilla: FF "-0/S,-N/S"

Finalidad: Acelerar la presentación de texto en el Amiga.

Path: C:FF

Especificación:

FF (FastFonts) es un programa escrito por Charlie Heath de Microsmiths, Inc. FF acelera la presentación de texto en el Amiga. Para activar las rutinas de FastText, hay que utilizar la opción -O. Para desactivar las rutinas de FastText, hay que emplear la opción -N. FF puede utilizarse también para sustituir el tipo de letra del sistema por defecto, con uno más simple de 8x8 puntos. Se usa el comando: FF (nombre del tipo de letra). FF se utiliza con permiso de Microsmiths, Inc.

FILENOTE

Formato: FILENOTE[FILE]<nombrefichero>COMMENT<comentario>

Plantilla: FILENOTE "FILE/A, COMMENT/K"

Finalidad: Unir un comentario a un fichero.

Path: C:FILENOTE

Especificación:

La longitud de <comentario> está limitada a 79 caracteres.

GETENV

Formato: GETENV<nombre>

Plantilla: GETENV "NOMBRE/A"

Finalidad: Obtener el valor de una variable de entorno.

Path: C:GETENV

Especificación:

GETENV se utiliza para obtener el valor de una variable de entorno. Las variables de entorno se almacenan en el manejador ENV: (Actualmente, se simula utilizando el disco RAM:).

Puede utilizar muchos comandos del AmigaDOS con el manejador ENV:, tales como DIR, LIST, ASSIGN, etc. Esto proporciona a los usuarios una gran flexibilidad para trabajar con variables de entorno.

Ver también: SETENV

ICONX

Formato: ICONX

Plantilla: ICONX

Finalidad: Ejecutar un fichero script de AmigaDOS a partir de Workbench.

Path: C:ICONX

Especificación:

ICONX permite ejecutar un fichero script de comandos del AmigaDOS a partir del Workbench. ICONX cambia del directorio actual al directorio que contiene el icono de proyecto antes de ejecutar el script. Se abre una ventana de entrada/salida para el fichero script en la pantalla de Workbench. Podrá utilizar las herramientas (TOOL TYPES) del icono para especificar el tamaño de la ventana (WINDOW=). La herramienta DELAY= añadirá un corto retardo después de que se termine la ejecución de fichero para permitir un tiempo suficiente para la lectura de la salida. Si se especifica 0 para DELAY=,ICONX espera una pulsación Control-C antes de la salida.

Para utilizar ICONX, hay que crear un fichero script (un fichero ASCII que contiene comandos del AmigaDOS) y unirle un icono de proyecto. (Notepad puede emplearse para este propósito, en tanto que no utilice estilos y tipos de letra múltiples en su documento). Con el empleo de la opción de menú INFO de Workbench podrá cambiar la herramienta por defecto del icono a c:ICONX. Si así lo decide, añada las especificaciones de las herramientas WINDOW= y DELAY=. A continuación, salve la información cambiada. Para ejecutar el script, haga una doble pulsación sobre el icono.

Puede trabajar con el Workbench y utilizar la elección múltiple para pasar ficheros del Workbench al script. Estos ficheros aparecen para el script como palabras clave. Para utilizar esta característica operativa, la palabra clave [.key] debe estar al comienzo del script. En este caso, el comando EXECUTE del AmigaDOS se utiliza para ejecutar el fichero script. La adición de una palabra clave [.key] "" o .<espacio> permite el empleo de comandos que exigen la entrada en un script ICONX. (Ver The AmigaDOS Manual para más información sobre la ejecución de ficheros script).

Ver también: EXECUTE

IF

Formato: IF[NOT][WARN][ERROR][FAIL][<cadena>EQ|GT|GE <cadena>] [VAL][EXISTS<fichero>]

Plantilla: IF"NOT/S,WARN/S,ERROR/S,FAIL/S,,EQ/K,GT/K,GE/K,VAL/S, EXISTS/K

Finalidad: Tratar operaciones condicionales en ficheros script.

Path: C:IF

Especificación:

En un fichero script EXECUTE, IF soporta todos los comandos posteriores hasta que encuentra un comando ENDIF o ELSE.

IF soporta las comparaciones GT (mayor que) y GE (mayor que o igual a). En condiciones normales, las comparaciones se realizan como comparaciones de cadenas. Sin embargo, si se especifica la opción VAL, la comparación es de tipo numérico.

El comando IF puede evaluar variables de entorno. Para especificar una variable de entorno, el nombre de la variable va precedido por un carácter $.

NOTA: Podrá utilizar NOT GE por LT (menor que) y NOT GT por LE (menor o igual que). Para más información sobre el comando IF, le remitimos al AmigaDOS Manual.

INFO

Formato: INFO[<dispositivo>]

Plantilla: INFO "DISPOSITIVO"

Path: C:INFO

Finalidad: Proporcionar información sobre los sistemas de ficheros.

Especificación:

La salida de INFO se ajusta para permitir etiquetas de volúmenes más largas. INFO lee bloques reservados a partir del vector de entorno del dispositivo especificado.

La opción DISPOSITIVO permite a INFO proporcionar información solamente sobre un dispositivo o volumen.



INSTALL

Formato: INSTALL DRIVE <DF0|DF1|DF2|DF3>: [NOBOOT] [CHECK]

Plantilla: INSTALL "DRIVE/A,NOBOOT/S,CHECK/S"

Path: C:INSTALL

Finalidad: Tratar el bloque de carga inicial de un disco formateado.

Especificación:

INSTALL borra la memoria utilizada para la construcción del bloque de carga inicial. La opción NOBOOT hace del disco un disco DOS, pero no utilizable como carga inicial. La opción CHECK efectúa la comprobación con respecto al código válido de carga inicial. INSTALL informa si un disco es utilizable como carga inicial, o no, y si

está presente el código de inicialización estándar de Commodore-Amiga en el disco. El indicador de condición se pone a 0 si el código de carga inicial es estándar (o el disco no es utilizable como carga inicial) y a 5 (=WARN), de no ser así.

NOTA: La opción NOBOOT de INSTALL escribirá el bloque de carga inicial en un disco no-DOS.

JOIN

Formato: JOIN <nombre> <nombre>* AS|TO <nombre>

Plantilla: JOIN "NOMBRE(S),TO=AS/K"

Finalidad: Concatenar hasta 15 ficheros para obtener un nuevo fichero.

Path: C:JOIN

Especificación:

TO es un sinónimo de AS.

LIST

Formato: LIST[<dir|modelo>][P|PAT <modelo>][KEYS][DATES] [NODATES][TO<nombre>][SUB<subcadena>][SINCE <fecha>] [UPTO <fecha>] [QUICK] [BLOCK] [NOHEAD] [FILES] [DIRS] [LFORMAT <cadena>]

Plantilla: LIST"DIR,P=PAT/K,KEYS/S,DATES/S,NODATES/S,TO/K,SUB/K, SINCE/K, UPTO/K,QUICK/S,BLOCK/S,NOHEAD/S,FILES/S,DIRS/S, LFORMAT/K"

Finalidad: Listar información especificada sobre los directorios y ficheros.

Path: C:LIST

Especificación:

LIST visualiza los nuevos bits de protección: s (script), p (pure utilizado con el comando RESIDENT) y a (archive).

Cuando se busca por modelo, puede especificar una cadena de búsqueda dentro de un directorio. Por ejemplo, para buscar por modelo dentro del directorio C:, podría teclear LIST C:l#?. Esta escritura daría lugar a una presentación visual de todos los ficheros del directorio C: que comienzan con la letra l.

Las opciones de LIST son como siguen:

QUICK	no se proporcionan espacios adicionales en salida después de cada nombre de fichero
BLOCK	LIST visualiza los tamaños de ficheros en bloques en lugar de en bytes
NOHEAD	suprime la impresión de la información de cabecera
FILES	limita LIST para visualizar ficheros solamente (sin directorios)
DIRS	limita LIST para visualizar directorios solamente (sin ficheros)

LFORMAT modifica la salida de LIST y puede utilizarse como un método rápido de generar ficheros script. Cuando se especifica LFORMAT, se seleccionan automáticamente las opciones QUICK y NOHEAD. Cuando se utiliza LFORMAT, debe especificar una cadena de "especificación de formato de salida" y esta cadena se incorporará en el fichero script. Además, si quiere grabar la salida, deberá redirigirla a un fichero utilizando el comando >. El formato para la cadena de especificación del formato de salida (en lo sucesivo denominada "cadena") es LFORMAT= "cadena". Para incluir la salida de LIST en esta cadena, puede especificar una sustitución de %S. El path y nombre de fichero pueden formar parte también de esta cadena. El número de presencias de %S determina el tipo de salida a incluir en la cadena, como sigue.

Número de %S	Salida
1	nombre fichero solamente
2	path, nombre fichero
3	path, nombre fichero, path
4	path, nombre fichero, path, nombre fichero

Ejemplo:

```
1> LIST >RAM:qwe #? LFORMAT= "protect %S -d"
```

Un nuevo fichero script "qwe" se crea en RAM:. El contenido incluirá una lista de todos los ficheros en el directorio en curso. Cuando se ejecuta "qwe", se eliminará la protección contra el borrado de cada fichero. Por ejemplo, los contenidos pueden ser como sigue:

```
protect   Expansión.info -d
protect   Trashcan -d
protect   .info -d
protect   c -d
protect   Clock.info -d
protect   Prefs -d
protect   Clock -d
protect   System -d
protect   L -d
protect   Shell -d
protect   devs -d
protect   S -d
protect   Shell.info -d
protect   T -d
protect   fonts -d
protect   libs -d
protect   Empty -d
protect   Utilities.info -d
protect   Disk.info -d
protect   Prefs.info -d
protect   System.info -d
protect   Empty.info -d
protect   Trashcan.info -d
protect   Utilities -d
protect   Expansión -d
```



LOADWB

Formato: LOADWB [DELAY] [-DEBUG]

Plantilla: LOADWB "DELAY/S,-DEBUG/S"

Finalidad: Inicializar Workbench

Path: C:LOADWB

Especificación:

El comando LOADWB se utiliza para arrancar el Workbench. En condiciones normales, esta operación sólo se realiza cuando se efectúa la carga inicial, colocando el comando LOADWB en el fichero de inicialización (startup- sequence).

Workbench efectúa una selección instantánea de los caminos (paths) en curso cuando se ejecuta el comando LOADWB. Utiliza estos "paths" para cada CLI (o SHELL) inicializado a partir de Workbench.

Si se especifica la opción DELAY, LOADWB espera tres segundos antes de finalizar. Esto permite que se interrumpa la actividad del disco antes de que continúe la ejecución.

La opción -DEBUG indica a Workbench que presente un menú de Workbench oculto llamado-DEBUG. Este menú contiene las opciones Debug y FlushLibs. La opción Debug le lleva a ROMWACK, que es el depurador residente en memoria ROM del Amiga, por lo que debe tener un terminal serie de 9600 baudios conectado si pretende utilizar este comando. FlushLibs hace que Workbench intente asignar tanta memoria como sea posible, de modo que se borra cualquier biblioteca, dispositivo, tipo de letra, etc., residente en memoria pero no actualmente en uso. (En el supuesto de que la biblioteca o dispositivo particular permita su borrado).

Las opciones DELAY y -DEBUG no pueden utilizarse al mismo tiempo. Sólo podrá elegir una u otra.



LOCK

Formato: LOCK <drive>: [ON|OFF] [<passkey>]

Plantilla: LOCK "DRIVE/A,ON/S,OFF/S,PASSKEY"

Finalidad: Establecer el estado de protección contra escritura en disco duro usando FastFileSystem.

Path: C:LOCK

Especificación:

El comando LOCK activa o desactiva el estado de protección contra escritura de una unidad de disco duro o partición montada utilizando el FastFileSystem. LOCK se mantiene activado hasta que el sistema se reinicialice o hasta que se desactive LOCK con el comando LOCK OFF. Una clave de acceso ("passkey") opcional de cuatro caracteres puede especificarse y si se utiliza para bloquear una partición de disco duro, la misma clave debe especificarse para desbloquear la partición.

Ver también: La sección sobre el FastFileSystem en el Apéndice A.

MOUNT

Formato: MOUNT <dispositivo> [FROM <fichero>]

Plantilla: MOUNT "DISPOSITIVO/A,FROM/K"

Finalidad: Crear un nodo de dispositivo del AmigaDOS.

Path: C:MOUNT

Especificación:

MOUNT se utiliza para crear el nodo de un nuevo dispositivo en AmigaDOS. Dicho de otro modo MOUNT informa al Amiga de que se ha añadido al sistema un dispositivo suplementario. Cuando se emite el comando MOUNT, MOUNT busca en el fichero DEVS:MountList (o el fichero opcional FROM) los parámetros del dispositivo que se está montando.

Ver También: La sección sobre MountLists en el Capítulo 3.

NEWCLI

Formato: NEWCLI [<especificación de ventana>] [FROM <nombre fichero>]

Plantilla: NEWCLI "VENTANA,FROM/K"

Finalidad: Inicializar un nuevo CLI interactivo con una nueva ventana.

Path: C:NEWCLI

Especificación:

NEWCLI utiliza el fichero de inicialización por defecto s:CLI-Startup, a no ser que se especifique otro fichero con la opción FROM. Si quiere llamar un SHELL, en lugar de un CLI, utilice el comando NEWSHELL.

NEWSHELL

Formato: NEWSHELL [<especificación de ventana>] [FROM <nombrefichero>]

Plantilla: NEWSHELL "VENTANA,FROM/K"

Path: C:NEWSHELL

Finalidad: Inicializar un nuevo SHELL interactivo con una ventana NEWCON.

Especificación:

NEWSHELL llama un nuevo SHELL interactivo, con el empleo del manejador de ventana NEWCON:. Para que NEWSHELL funcione de forma adecuada, NEWCON: debe montarse primero y el SHELL-SEG debe hacerse residente. (Esto se realiza normalmente en la secuencia de inicialización por defecto de la versión 1.3).

Si no se ha hecho residente a SHELL.SEG, NEWSHELL llamará una nueva ventana del CLI en lugar de una del SHELL. Si NEWCON: no ha sido montada, NEWSHELL utilizará una ventana CON:.

NEWSHELL utiliza el fichero de inicialización por defecto s:Shell-Startup, a no ser que se especifique un nombre de fichero con FROM.

PATH

Formato: PATH [SHOW] [ADD <directorio>*] [RESET] [QUIET]

Plantilla: PATH "SHOW/S,ADD,RESET/S,QUIET/S"

Finalidad: Controlar la lista de PATH que el CLI utiliza para buscar comandos.

Path: C:PATH

Especificación:

El comando PATH permite ver, añadir o cambiar el camino de búsqueda que sigue el AmigaDOS cuando busca un programa a ejecutar. Introduzca el comando PATH sólo o con la opción SHOW y se visualizará el camino en curso. Utilice PATH con la opción ADD para especificar los nombres de directorios a añadir al PATH actual.

Puede añadir hasta 10 directorios con un solo comando PATH ADD. Los nombres de los directorios deben ir separados por un espacio como mínimo y la palabra clave ADD es opcional.

Para sustituir el camino de búsqueda existente por otro completamente nuevo, utilice PATH RESET, seguido por los nombres de los directorios. El camino de búsqueda existente, excepto para el directorio actual y SYS:C se borra y se sustituye por el nuevo.

Cuando se especifica el indicador QUIET, PATH busca los caminos de forma simple (cuando los muestra con SHOW), sin visualizar los requesters para volúmenes no montados. Si un volumen no está montado, sólo se visualizará el nombre de volumen y PATH no listará los directorios.

PROMPT

Formato: PROMPT <mensaje indicativo>

Plantilla: PROMPT "MENSAJE INDICATIVO"

Path: C:PROMPT

Finalidad: Cambiar la cadena de mensaje indicativo del SHELL en curso.

Especificación:

PROMPT puede imprimir automáticamente el directorio actual cuando se utiliza con SHELL. Por ejemplo:

%N>	visualiza solamente el número del CLI
%N.%S>	visualiza el número de CLI, un punto y luego, el directorio actual
%S.%N>	visualiza el directorio actual, un punto y luego, el número de CLI

Ver también: La sección sobre SHELL del Capítulo 1 y la sección SHELL-SEG del Capítulo 3.

PROTECT

Formato: PROTECT [FILE] <nombrefichero> [FLAGS] <+- bits estado> [ADD] [SUB]

Plantilla: PROTECT "FILE/A,FLAGS,ADD/S,SUB/S"

Finalidad: Cambiar los bits de protección de un fichero.

Path: PROTECT

Especificación:

PROTECT puede cambiar los nuevos bits de protección, script (s), pure (p) y archive (a). Además, PROTECT puede utilizarse para sumar o restar bits de protección a o desde un fichero, en lugar de posicionar solamente bits específicos. Se utilizan para este proposito las palabras clave ADD y SUB, así como los indicadores especiales + y - . Utilice el comando LIST para visualizar los bits de protección de los ficheros.



Ejemplos:

```
1> PROTECT c:ED+rw
```

añade los bits de protección r (legible) y w (grabable) al fichero "ED" en el directorio C:.

```
1> PROTECT l:nombre-fichero-e
```

borra el bit de protección e (ejecutable) del fichero "nombre-fichero" en el directorio L:.

Ver también: LIST

REMRAD

Formato: REMRAD

Plantilla: REMRAD

Finalidad: Eliminar el ramdrive.device recuperable.

Path: C:REMRAD

Especificación:

Si quiere eliminar el ramdrive.device recuperable del sistema, pero no quiere desconectar la alimentación del equipo, puede utilizar el comando REMRAD. REMRAD ordena que el ramdrive.device suprima todos sus ficheros. El dispositivo también disminuye su tamaño y se hace muy pequeño. En la siguiente ocasión en que se reinicialice el Amiga, el ramdrive.device se eliminará del sistema.

RESIDENT

Formato: RESIDENT <nombre residente> <fichero> [REMOVE] [ADD] [REPLACE] [PURE] [SYSTEM]

Plantilla: RESIDENT "NOMBRE,FICHERO,REMOVE/S,REPLACE/S, PURE/S. SYSTEM/S"

Finalidad: Cargar y añadir comandos a la lista de residentes.

Path: C:RESIDENT

Especificación:

RESIDENT se utiliza para cargar comandos y añadirlos a la lista de residentes mantenida por el SHELL. Esto permite que se ejecute el comando sin que tenga que ser leido del disco cada vez, lo que da lugar a una ejecución más rápida y a una disminución del empleo de memoria cuando se trabaja en multitarea. Sólo es posible hacer esto, cuando se emplea SHELL.

Solamente algunos comandos pueden hacerse residentes. El comando debe ser reentrante, lo que significa que puede utilizarse por dos o más programas independientes al mismo tiempo y tiene que ser también reejecutable. Los comandos que tengan estas características tienen el bit "pure" posicionado en el campo de protección. Muchos de los comandos en el directorio C:, así como el comando MORE en Utilities, son comandos PURE y pueden hacerse residentes. Si un comando no tiene su bit "pure", no puede hacerse residente con seguridad.

La opción REPLACE es la opción por defecto y no necesita indicarse de forma explícita. Si se llama RESIDENT sin ninguna opción, o con la opción de REPLACE, enumera los programas en la lista de residentes. Si se especifica un <nombre residente> y RESIDENT encuentra un programa con ese nombre ya existente en la lista, intentará sustituir el comando. La sustitución se realizará satisfactoriamente solamente si el comando ya residente no está en uso. Si no se especifica ningún nombre residente (es decir, sólo se especifica un nombre de fichero), RESIDENT pondrá solamente el nombre del fichero como el nombre en la lista de residentes. Nota: Debe utilizarse el pathname completo para el fichero.

Si se especifica la opción SYSTEM, el comando se añadirá a la parte del sistema de la lista de residentes. Cualquier comando adherido a la lista de residentes con la opción SYSTEM no ser podrá eliminado. Par listar ficheros del sistema (SYSTEM) de la lista de residentes, debe especificar la opción SYSTEM.

La opción PURE obliga a RESIDENT a cargar comandos que no están marcados como puros (es decir, que no tienen activado su bit "pure") y puede utilizarse para probar experimentalmente la "pureza" de otros comandos y programas. SIRVASE UTILIZAR ESTA OPCION CON PRECAUCION. Recuerde que para que un comando pueda hacerse RESIDENTE, debe ser reentrante y reejecutable a la vez. Aunque sea improbable, algunos de sus programas pueden ser lo suficientemente puros para ser completamente reentrantes y reutilizables por más de un proceso al mismo tiempo. Otros programas pueden no ser completamente reentrantes, pero lo suficientemente puros para ser reejecutables. Dichos comandos pueden hacerse residentes, pero debe tener mucho cuidado en emplear solamente el comando en un solo proceso a la vez.



Si va a experimentar con la opción PURE, cerciórese de efectuar la carga inicial con un disco de Workbench estándar protegido contra la escritura, que no haya sido modificado nunca. No utilice directorios en, ni asigne directorios a, un disco duro. Abra una ventana SHELL y CD para RAM: o RAD:. Mientras esté experimentando, ha de asegurarse que todo fichero se lea o se escriba en RAM:, RAD: o en un disco flexible recientemente formateado o en una copia de seguridad. A continuación, haga residente el programa que está probando, tecleando:

```
1> RESIDENT nombre-fichero PURE
```

Para comprobar si un programa es reejecutable, tiene que ejecutar dicho programa a partir del SHELL, utilizar tantas funciones del programa como pueda y luego, salir del programa. Ejecute el programa una segunda vez, llamándolo con diferentes opciones de la línea de comando, si fuera posible.

Puede ser que el programa se bloquee en este momento, lo que significa que decididamente no es reejecutable. Si funciona el programa, examine todo lo que el programa suele guardar durante una sesión; por ejemplo, opciones de la línea de comando, elecciones del menú comprobadas, cadenas de búsqueda, nombres de los últimos ficheros cargados o salvados, etc. Si el programa ha guardado algo de la sesión anterior, no es reejecutable. Si los posicionamientos del programa son recientes, siga intentando tantas opciones como pueda para cerciorarse de que todo funciona de forma adecuada. Si el programa parece ser que está funcionando correctamente, es probable que puede utilizarse como un comando residente por un solo proceso a la vez. Para comprobar si un programa es completamente reentrante, abra un segundo SHELL y CD a RAM: e intente ejecutar el programa residente a partir de ambos SHELL al mismo tiempo. Pruebe todas las opciones del programa, comprobando siempre los programas en ejecución para cerciorarse de que las opciones elegidas en un SHELL no están afectando al programa en el otro SHELL. Si el programa carga o salva ficheros, hay que probar completamente las opciones de cargar/salvar en ambos programas al mismo tiempo. Compruebe los ficheros cargados/salvados para cerciorarse de que no están incompletos ni incorrectos. En este punto, puede sentirse confiado en que podrá emplear, con seguridad, el programa como un comando residente. No obstante, si lo hace, esté atento ante los posibles problemas de ficheros y frente a un comportamiento inadecuado.

Ver también: PROTECT y la sección SHELL-SEG del Capítulo 3.

SEARCH

Formato: SEARCH [FROM] <nombre><modelo> [SEARCH] <cadena> [ALL] [NONUM] [QUIET] [QUICK] [FILE]

Plantilla: SEARCH "FROM,SEARCH/ALL/S, A, ALL/S, NONUM/S, QUIET/S, QUICK/S, FILE/S

Finalidad: Sirve para buscar una cadena de texto en los ficheros especificados.

Path: C:SEARCH

Especificación:

SEARCH proporciona un 0 si se encuentra el objeto y un 5 (=WARN) en caso contrario. Esto lo hace de gran utilidad en ficheros scripts. SEARCH interrumpe la búsqueda cuando se teclea Control-C.

Las opciones son como sigue:

NONUM	SEARCH no imprime números de líneas con las cadenas
QUIET	SEARCH busca "silenciosamente" y no se visualiza ninguna salida
QUICK	SEARCH utiliza un formato de salida más compacto
FILE	SEARCH busca un fichero por con el nombre especificado en lugar de una cadena en el fichero.

NOTA: La restricción de 31 caracteres sobre el empleo de comodines ha sido eliminada.

SETCLOCK

Formato: SETCLOCK LOAD|SAVE|RESET

Plantilla: SETCLOCK "LOAD/S,SAVE/S,RESET/S"

Finalidad: Ajustar o leer el reloj en tiempo real.

Path: C:SETCLOCK

Especificación:

Este comando se utiliza para ajustar la hora y la fecha del reloj en tiempo real a partir de la hora actual del sistema (la opción SAVE), o para establecer la hora actual del sistema a partir del reloj en tiempo real (la opción LOAD). Cuando se utiliza la opción SAVE en Preferences, Preferences establece, a la vez, el reloj en tiempo real y la hora actual del sistema. La opción RESET se utiliza para poner a 0 el reloj. Puede ser necesaria si un programa inadecuado desactiva el reloj o posicional el bit de prueba del reloj.

SETDATE

Formato: SETDATE<fichero><fecha><hora>

Plantilla: SETDATE "FICHERO/A,FECHA, HORA"

Finalidad: Cambiar la fecha y la hora de un fichero o directorio.

Path: C:SETDATE

Especificación:

La entrada para SETDATE ha sido objeto de cambio, por lo que la salida del comando DATE puede utilizarse como entrada. SETDATE tampoco necesita un 0 a la izquierda cuando se especifica la fecha. SETDATE <fichero> realiza un 'retoque'; es decir, cambia la fecha/hora del fichero a la fecha/hora actual del sistema.

Ver también: DATE

SETENV

Formato: SETENV<nombre variable><cadena variable>

Plantilla: SERENV "NOMBRE/A,CADENA"

Finalidad: Establecer una variable de entorno.

Path: C:SETENV

Especificación:

SETENV se utiliza para establecer o eliminar el valor de una variable de entorno. Las variables de entorno se almacenan en el manejador ENV:(normalmente, éste es el disco RAM:)

Para eliminar una definición de entorno, utilice SETENV <nombre variable>. La variable permanecerá en ENV:, pero estará vacía.

Ejemplo:

```
1 >SETENV Editor "Extras 1.3: Tools/MEMACS"
```

Crea la variable de entorno "editor" que puede emplearse con la utilidad MORE. Esto especifica el editor como MEMACS, que está situado en el cajón Tools del disco Extras.

```
1 < SETENV Editor C:ED
```

lo mismo que antes, con la diferencia de que el editor especificado del AmigaDOS Editor ED.

Ver también: GETENV y la sección sobre el manejador ENV: en el capítulo 1.

SETPATCH

Formato: SETPATCH[r]

Plantilla: SETPATCH "r/S"

Finalidad: Efectuar parches correctores de memoria ROM en la versión 1.2 y versión 1.3 Kickstart.

Path: C:SETPATCH



Especificación:

Las memorias ROM de las versiones 1.2 y 1.3 Kickstart tienen algunos defectos conocidos que se subsanan ejecutando el comando SETPACH. Debe ejecutarse en la primera línea del fichero startup-sequence, como se hace en dicho fichero de la versión 1.3 de Workbench. SETPATCH corrige Display- Alert(), los vectores de excepciones matemáticas del 68000, la rutina Delete-Layers() de la biblioteca de gráficos y la función AllocEntry () Exec.

La opción r se utiliza para proteger el ramdrive.device recuperable en sistemas con un megabyte de CHIP RAM. Esto es necesario puesto que la versión 1.3 Kickstart está concebida para trabajar con 512K de CHIP RAM.

Ver también: Capítulo 5- Cambio de las secuencias de inicialización.

SKIP

Formato: SKIP <etiqueta>[BACK]

Plantilla: SKIP "ETIQUETA,BACK/S"

Finalidad: Saltar hacia adelante cuando se ejecuten ficheros de comando.

Path: C:SKIP

Especificación:

Cuando se utiliza la opción BACK, SKIP comienza la búsqueda de la etiqueta especificada al comienzo del fichero. Sin la opción BACK, Skip comienza la busqueda en la línea en curso del fichero. Esto permite la realización de saltos hacia atrás. Solo podrá saltar hacia atrás hasta la última setencia EXECUTE. Si no hay ninguna setencia EXECUTE en un script, podrá saltar hacia atrás hasta el comienzo del fichero.

STATUS

Formato: STATUS <proceso> [FULL] [TCB] [CLI|ALL] [COMMAND]

Plantilla : STATUS "PROCESO,FULL/S,TCB/S,CLI=ALL/S,COMMAND/K"

Finalidad: Listar información sobre los procesos de CLI/SHELL

Path: C:STATUS

Especificación:

STATUS ya soporta prioridades negativas. Con la nueva opción COMMAND, podrá indicar a STATUS que busque un comando. STATUS explora la lista de CLI, buscando ese comando. Si se encuentra el comando aparecen el número de CLI y el indicador de condición se pone a 0. De no ser así, el indicador se pondrá a 5. (=WARN)

Esto es de utilidad en los ficheros script. Por ejemplo, para enviar un BREAK al proceso que ejecuta el comando ClockPtr, la secuencia es :

```
1 > STATUS >ram:qwe COMMAND=ClockPtr
    BREAK <ram:qwe >NIL:        ?
```

Ver también: BREAK

TYPE

Formato: TYPE <desde> [TO <nombre>] [OPT H=HEX|N=NUMBER]

Plantilla: TYPE "DESDE/A,TO/S,OPT/K,HEX/S, NUMBER/S"

Finalidad: Escribir un fichero de texto

Path: C:TYPE

Especificación:

TYPE comprueba si existe un fichero de destino y no lo acepta, a no ser que se especifique, de forma explícita, la opción TO.

Las opciones OPT H y OPT N están ahora disponibles mediante las palabras claves HEX y NUMBER, respectivamente.

VERSION

Formato: VERSION <nombre biblioteca|nombre dispositivo> [<nºversion>] [<nºrevisión>] [<nºunidad>]

Plantilla: VERSION "NOMBRE,VERSION,REVISION,UNIDAD"

Finalidad: Averiguar los números de versión y revisión de un disco de Workbench

Path: C:VERSION

Especificación:

VERSION se utiliza para averiguar los números de versión y de revisión de una biblioteca, de un dispositivo o del disco de Workbench. VERSION puede comprobar también una versión o revisión específica y posicionar el indicador de condición si la versión o revisión es mayor.

VERSION sin ningún argumento <nombre biblioteca/utilidad nombre dispositivo> imprime el número de versión Kickstart y el número de versión de Workbench. Si se especifica un <nombre biblioteca|nombre dispositivo>, VERSION intenta abrir la biblioteca o dispositivo y leer la información sobre la versión.

Cuando se específica un <nº de versión> y (posiblemente un <nº de revisión>), VERSION pondrá a 0 el indicador de condición si los números de versión (y de revisión) del disco de Workbench, biblioteca o dispositivo son mayores que o iguales a los valores especificados. De no ser así, el indicador se pondrá a 5 (=WARN). (Si no se especifica un número de revisión, no se realizará ningún comparación con respecto al número de revisión).

En el caso de utilizar VERSION en el propio disco de Workbench, el primer valor es el número de versión de Kickstart y el segundo es el correspondiente a la versión de Workbench. No podrá utilizar el comando VERSION con un nombre de 'Path' para comprobar la versión de un dispositivo.

La opción <nºunidad> permite especificar un número de unidad distinto de 0. Esto es ocasionalmente necesario para acceder a dispositivos del tipo multiunidad.

Ver también: IF, EXECUTE

WAIT

Formato: WAIT <n> [SEC|SECS] [MIN|MINS] [UNTIL <hora>]

Plantilla: WAIT ",SEC=SECS/S,MIN=MINS/S,UNTIL/K"

Finalidad: Esperar el tiempo especificado

Path: C:WAIT

Especificación:

WAIT permite poner un 0 a la izquierda cuando se especifica el periodo de espera.

WHICH

Formato: WHICH <nombre de archivo> [NORES] [RES]

Plantilla: WHICH "FILE/A,NORES/S,RES/S"

Finalidad: Buscar el camino de comando para un comando determinado

Path: C:WHICH

Especificación:

WHICH permite encontrar un comando particular proporcionando la situación de ese comando. En condiciones normales, WHICH busca en la lista de residentes, el directorio actual, los caminos (PATHS) de comandos y el directorio C:. Si no encuentra el fichero, el indicador de condiciones se pone a WARN.

Si se especifica la opción NORES, no buscará en la lista de residentes. Si se especifica la opción RES, solamente buscará en la lista de residentes.

Ejemplos:

```
1> WHICH avail
C: avail

1> WHICH C:
RAMWB:C
```



2.3 Formatos de los comandos no modificados

BREAK

Formato: BREAK <proceso> [ALL|C|D|E|F]

Plantilla: BREAK "PROCESO/A,ALL/S,C/S,D/S,E/S,F/S"

Finalidad: Establecer indicadores de atención en el proceso especificado.

Path: C:BREAK

CD

Formato: CD <directorio>

Plantilla: CD "DIR"

Finalidad: Establecer, cambiar o listar el directorio actual

Path: C:CD

ED

Formato: ED [FROM] <nombre fichero> [SIZE<n>]

Plantilla: ED "FROM/A,SIZE"

Finalidad: Editar ficheros de texto (un editor de pantalla)

Path: C:ED

EDIT

Formato: EDIT [FROM] <nombre fichero> [[TO] <nombre fichero>] [WITH <nombre fichero>] [VER <nombre fichero>] [OPT <opción>]

Plantilla: EDIT "FROM/A,TO,WITH/K,VER/K,OPT/K"

Finalidad: Editar ficheros de texto procesando el fichero origen de forma secuencial (un editor de líneas)

Path: C:EDIT

ELSE

Formato: ELSE

Plantilla: ELSE

Finalidad: Tener una alternativa en una setencia condicional en un fichero script.

Path: C:ELSE

ENDIF

Formato: ENDIF

Plantilla: ENDIF

Finalidad: Terminar un bloque IF en un fichero script

Path: C:ENDIF

FAILAT

Formato: FAILAT<n>

Plantilla: FAILAT "RCLIM"

Finalidad: Establecer la condición de fallo de un fichero script.

Path: C:FAILAT

FAULT

Formato: FAULT <número error>

Plantilla: FAULT ",,,,,,,,,,"

Finalidad: Imprimir los mensajes de error especificados.

Path: C:FAULT

LAB

Formato: LAB <cadena>

Plantilla: LAB "CADENA"

Finalidad: Especificar una etiqueta en un fichero script.

Path: C:LAB

MAKEDIR

Formato: MAKEDIR <dir>

Plantilla: MAKEDIR "DIR/A"

Finalidad: Crear un nuevo directorio

Path: C:MAKEDIR

QUIT

Formato: QUIT <código retorno>

Plantilla: QUIT "RC"

Finalidad: Salir de un fichero script con un código de error especificado.

Path: C:QUIT

RELABEL

Formato: RELABEL DRIVE <unidad>: NAME <nombre>

Plantilla: RELABEL "DRIVE/A,NAME/A"

Finalidad: Cambiar el nombre de volumen de un disco.

Path: C:RELABEL

RENAME

Formato: RENAME [FROM] <nombre> [TO|AS] <nombre>

Plantilla: RENAME "FROM/A,TO=AS/A"

Finalidad: Cambiar el nombre de un fichero o directorio

Path: C:RENAME

SORT

Formato: SORT [FROM] <nombre del fichero> [TO] <nombre del fichero> [COLSTART <n>]

Plantilla: SORT "FROM/A, TO/A,COLSTART/K"

Finalidad: Ordenar alfabéticamente las líneas de un fichero pequeño

Path: C:SORT

STACK

Formato: STACK [<n>]

Plantilla: STACK "TAMAÑO"

Finalidad: Visualizar o establecer el tamaño de la pila del CLI actual

Path: C:STACK

WHY

Formato: WHY

Plantilla: WHY

Finalidad: Imprimir un mensaje de error explicando la razón del fallo del comando anterior

Path: C:WHY



3. Otros Directorios de Workbench

Además de los comandos del AmigaDOS explicados en el capítulo 2, hay muchos otros programas y ficheros incluídos en el disco de Workbench para ayudarle a obtener el máximo aprovechamiento de sus esfuerzos en proceso de datos y programación. Por ejemplo, hay ficheros script en el directorio S: que permiten añadir capacidades "comodines" a muchos de los comandos del AmigaDOS. El fichero MOUNTLIST en el directorio DEVS: informa al Amiga de las características de los periféricos y dispositivos de expansión que se añaden al sistema.

En este capítulo se examinan los ficheros incluidos en los directorios DEVS:, L:, S: y LIBS: de Workbench. Algunos de los ficheros son nuevos, mientras que otros han sido revisados al realizar la versión 1.3. Se necesita algún conocimiento previo de Amiga. Los usuarios principiantes posiblemente tendrán que consultar documentaciones de referencia adicionales para poder comprender completamente estas herramientas. Los usuarios expertos de Amiga tendrán que leer este capítulo para conocer la información nueva y revisada.

3.1 Dispositivos

El directorio DEVS: contiene ficheros .device, tales como el ramdrive.device, el printer.device, el serial.device, etc. Muchos de estos ficheros corresponden a dispositivos físicos reales, tales como los periféricos conectados a los puertos del Amiga (esto es serial.device controla las comunicaciones a través del port serie, mientras que el paralle.device controla el flujo de información a través del port paralelo que suele ser una impresora). En esta sección no se examinará la totalidad de estos ficheros. Dichos ficheros se examinan en otras documentaciones, tales como ROM Kernel Manuals publicados por Addison-Wesley. Esta sección se refiere al MountList, con el que muchos usuarios han de familiarizarse cuando instalen dispositivos de expansión en su Amiga y a una nueva tarea denominada CLIPS: que se utiliza con el clipboard device.

3.1.1 MountList

Está en el directorio DEVS: y contiene las descripciones de los dispositivos que han de montarse con el comando MOUNT del AmigaDOS. Es posible que necesite unos datos de MountList para un dispositivo, manejador o sistema de ficheros. Cuando añada un dispositivo al sistema de su Amiga, tal como una unidad de disco duro o incluso algunas unidad externa de disco, debe hacer que el Amiga se entere de la existencia del dispositivo. Para hacerlo, utilice el comando MOUNT. No obstante, el comando MOUNT debe leer algunos datos de Mountlist para poder determinar las características del dispositivo.

Algunos ejemplos de registro de Mountlist están ya incluídos en el fichero MountList en el directorio DEVS:. Algunos de estos registros pueden utilizarse tal como está pero siempre es conveniente efectuar una doble comprobación del fichero para cerciorarse de que corresponde exactamente con el dispositivo.

Un registro de MOUNTLIST está constituido por varias palabras clave que describen el dispositivo, manejador o sistema de ficheros, así como los valores correspondientes a esas palabras clave. Algunas palabras clave solo pueden aplicarse a un sistema de ficheros o a un manejador. Si se omite una palabra clave, se utilizará un valor por defecto. Siempre se debe comprobar el valor por defecto en caso de que no sea adecuado para lo que se está montando.

Existen varias reglas para crear un registro en Mountlist:

- Cada entrada en Mountlist debe comenzar con el nombre del dispositivo
- Las palabras clave van seguidas por un signo de igualdad(=).
- Las palabras clave deben ir separadas por un punto y coma o colocándolas en su propia línea individual.
- Los comentarios están permitidos en el estilo C estándar (es decir, los comentarios comienzan con /* y finalizan con */)
- Cada registro debe finalizar con el símbolo # en una línea propia.



Las palabras clave soportadas por MOUNT son las siguientes:

PALABRA CLAVE	FUNCION
Handler=	Un registro de gestor o manejador (ésto es,Handler=L:Newcom-Handler)
FileSystem=	Un registro de sistema de ficheros (por ejemplo, FileSystem=L:FastFileSystem)
Device=	Un registro de dispositivo (por ejemplo, Device=ramdrive.device)
Priority=	La prioridad del proceso; 5 es adecuado para Handlers y 10 para sistemas de ficheros.
Unit=	El número de unidad del dispositivo
Flags=	Indicadores para dispositivo abierto Open Device (suele ser 0)
Surfaces=	El número de superficies
BlocksPerTrack=	El número de bloques por pista
Reserved=	El número de bloques para el bloque de carga inicial; debe ser 2
PreAlloc=	El número de bloques reservados desde el final de una partición; se utiliza con algunas unidades de disco duro que almacenan información en los últimos bloques. Suele estar puesto a 0 y es probable que no necesite cambiarse. Sirvase referirse a la documentación entregada punto con la unidad de disco duro y el controlador correspondiente.
Interleave=	Valor de entrelazado; varía con el dispositivo.
LowCyl=	Cilindro inicial a utilizar
HighCyl=	Cilindro final a utilizar
Stacksize=	Cantidad de pila a asignar al proceso
Buffers=	Número de buffers caché iniciales
BufMemType=	Tipo de memoria utilizada para buffers (0 y 1 = cualquiera 2 y 3 = CHIP, 4 y 5 = FAST)
Mount=	Si es un valor positivo MOUNT carga el dispositivo o manejador de forma inmediata, en lugar de esperar al primer acceso.
MaxTransfer=	El número máximo de bytes transferidos; se utiliza con el FastFileSystem El implicito es sin limite. Pero algunos controladores de disco duro y programmas de control no pueden manejar grandes peticiones. Por ejemplo, para usar FSS con un programma de control y un controlador con un limite de petición de transferencia de 64k, pruebe MaxTansfer = 65536. Cuando Max Transfer está configurado para <512 bytes se redondea para 512.

Mask= Máscara de direcciones para especificar el margen de memoria que pueden utilizar las transferencias de DMA.(Usado con FastFileSystem)

Con máquinas sin menoria DMA, por ejemplo las que tienen 32-bit RAM en algunas tarjetas 68020, la máscara limita las asignaciones a un rango de direcciones DMA. Cuando se necesite, un valor común es Mask = OxOOFFFFFF.

GlobVec= Un vector global para el proceso; -1 es ningún vector global (para programas ensambladores y C) y 0 corresponde a un vector global privado. Si no existe la palabra clave, se utiliza el vector global compartido.

Para hacerlo compatible con 1.2 MOUNT, 1.3 MOUNT continúa aceptando 1 para GlobVec con valor de -1.

Startup= Una cadena pasada al dispositivo, manejador o sistema de ficheros en la inicialización como un BPTR a un BSTR

BootPri= Un valor que establece la prioridad de carga inicial de un dispositivo susceptible de carga y montaje, tal como el ramdrive.device recuperable. Este valor puede variar desde - 129 a 127. Por convenio, -129 indica que el dispositivo no es susceptible de carga inicial y no se monta automáticamente; y este valor debe incluirse para una ramdrive recuperable utilizada con el FastFileSystem.

DosType= Indica el tipo de sistema de ficheros. Si se utiliza FastFileSystem, DosType debe ponerse a 0x444F5301. De no ser así el DosType debe ser 0x444F5300. O bien, podría omitirlo por completo. Es posible que otros valores puedan utilizarse en el futuro.

Ejemplos de registros de MountList se encuentran en el fichero MountList. En condiciones normales, si necesita crear un nuevo MountList, encontrará las instrucciones en la documentación que acompaña al dispositivo que este montando. Hay también varios ejemplos de MountList en este capítulo junto a las descripciones de los diversos manejadores.

3.1.2 El dispositivo Clipboard.device

Se ha efectuado un cambio en la versión 1.3 que afecta al dispositivo clipboard.device y es la aparición de la asignación de CLIPS:. CLIPS permite especificar un directorio alternativo para almacenar "recortes" procedentes del dispositivo clipboard.device. La secuencia de inicialización de Workbench asigna CLIPS: a RAM:clipboards; sín embargo, podrá realizar una nueva asignación si lo desea.

3.2 Keymaps

Son los mapas de teclado. Keymaps es un subdirectorio de DEVS: (devs/keymaps). Como se indicó en la sección sobre SetMap en el capítulo 1, el directorio de Keymaps de Workbench solo contiene el keymap habitual (e). Los Keymaps internacionales están disponibles en el directorio devs/keymaps del disco Extras:

FICHERO KEYMAP	TECLADO QUE REPRESENTA
cdn	Francés Canadiense
ch1	Francés Suizo
ch2	Alemán Suizo
d	Alemán
dk	Danés
f	Francés
gb	Británico
i	Italiano
is	Islandés
n	Noruego
s	Sueco
usa1	Americano
usa2	Dvorak

Para utilizar un Keymap internacional:

1) Copie el fichero Keymap en el directorio DEVS:keymaps. Por ejemplo:

```
COPY Extras:devs/keymaps/d to devs:keymaps
```

2) Utilice el programa Setmap (en el cajón System) para informar del cambio al sistema.

```
SETMAP d
```

Si quiere utilizar un keymap diferente, regularmente, copie el fichero en DEVS:keymaps y cambie la asignación de SETMAP en la secuencia de inicialización de Workbench utilizando un editor de texto tal como ED o MEMACS.

3.3 FONTS (tipos de letra)

El directorio FONTS: de Workbench contiene los tipos de letra estándar del Amiga: Diamond, Emerald, Garnet, Opal, Ruby, Sapphire, y Topaz (el tipo de letra por defecto). Hay una forma rápida de ver los diferentes tipo de letra que consiste en abrir una ventana NOTEPAD, teclear una setencia de prueba y luego, pasar al menú de tipos de letra eligiendo los diferentes tipos. Cada vez que seleccione un tipo de letra, cambiará el texto en la ventana Notepad.

El disco Extras tiene también un directorio de fonts, que contiene tres nuevos tipos de letra: Courier, Helvética, y Times. Para utilizar los nuevos tipos de letra debe:

1) Copiar uno o la totalidad de dichos tipos en su disco de Workbench utilizando el comando copy de AmigaDOS. Por ejemplo:

```
COPY "Extras 1.3:fonts/Times" to "Workbench 1.3:fonts"
```

Después de copiar cualquier tipo de letra en el disco de Workbench, debe utilizar el programa FixFonts (en el cajón System) para actualizar el directorio FONTS:

o bien

2) Asigne los tipos de letra (con ASSIGN FONTS:) al directorio de tipos de letra del disco Extras.

```
ASSIGN FONTS: "Extras 1.3 :fonts"
```

Ahora, si tuviera que abrir una ventana Notepad, podría elegir Times (si siguiera el ejemplo 1) o entre Helvetica, Courier y Times (si siguiera el 2º ejemplo). Estos tipo de letra pueden utilizarse con diversos programas de Software, tales como los numerosos procesadores de texto que permiten añadir o cambiar tipos de letra. Cuando utilice estos nuevos tipos letra sirvase tener presente que Helvética y Times son tipos de letra proporcionales mientras que Courier es un tipo de letra de ancho fijo.

3.4 Handlers (Manejadores)

Varios nuevos manejadores están situados en el directorio L: de Workbench. La mayoría de los manejadores se tratan como si fueran dispositivos físicos reales y se refieren al mismo formato que una unidad de discos. Por ejemplo, RAM: significa el manejador RAM- Handler que emula un disco real. SPEAK: representa el manejador de habla que proporciona salida vocal para el Amiga. Los Handlers controlan incluso la aparición de las ventanas en la pantalla (CON: y NEWCON:).

La información contenida en esta sección puede ser algo repetitiva de documentaciones contenidas en otras partes de este manual. Por ejemplo, las características del manejador Newcom se mencionaron en la sección de SHELL. Sin embargo, para mayor comodidad, se darán aquí explicaciones completas de los nuevos manejadores.

3.4.1 Manejador Auxiliar (Aux-Handler)

El manejador auxiliar proporciona entrada y salida en serie sin buffer. Se trata esencialmente de un manejador (gestor) de consola que utiliza el port serie en lugar de la pantalla y teclado de Amiga.

El registro de MountList es:

```
AUX:    Handler =L:Aux-Handler
        Stacksize = 1000
        Priority =5

#
```

Una muestra identica está ya en el fichero MountList

Podrá utilizar Aux-Handler para usar otro terminal en el ordenador. Por ejemplo,

```
1>MOUNT AUX:
1>NEWCLI  AUX:
```

Aux-Handler permite dar múltiples comandos NEWSHELL/NEWCLI. Sin embargo los datos de la unidad auxiliar se distribuirán a través de los múltiples CLIs. Para finalizar uno de los dos SHELLS asignados a AUX: teclee:

```
1>E N D C L I <espacio> <return>
```

Hay que poner un espacio entre cada una de las letras y otro al final. Si desea copiar un archivo a través del port serie, teclee:

```
1>COPY AUX:   to RAM:testfile
```

O bien, si quisiera copiar un fichero a través del puerto serie:

```
1>COPY AUX:   to RAM: testfile
```

3.4.2 Newcon-Handler

El Newcon-Handler actúa como una sustitución del CON:handler y se hace referencia a su empleo mediante el nombre NEWCON:. Como los otros nuevos manejadores, debe montarse antes de su utilización. Esto suele hacerse mediante un comando en el fichero Startup- sequence. (En la versión 1.3 de Workbench se incluye dicho comando en la secuencia de inicialización).

La entrada en el fichero MountList es:

```
NEWCON:   Handler = L:Newcon-Handler
          Priority = 5
          StackSize =1000

#
```

Una ventana NEWCON: permite a los usuarios mayor flexibilidad al introducir comandos. A diferencia de una ventana CON:, que solamente permite un tecleado "exacto", una ventana NEWCON: permite al usuario manipular el texto. SHELL es un ejemplo de una ventana NEWCON: en acción. A continuación se da una lista de las capacidades de una ventana NEWCOM:

1) Edición de la línea de comandos

   Las teclas de cursor a izquierda y derecha se utilizan para el desplazamiento a través de la línea de comandos. Se borra el carácter a la izquierda del cursor con la tecla de retroceso, mientras que la tecla DELETE suprime el carácter debajo del cursor.

THE
AVENGER
HAWKS

Algunos otros comandos de edición son:

Control-K	Borra todo desde el cursor hacia adelante hasta el final de la línea.
Control-U	Borra todo desde el cursor hacia atrás hasta el comienzo de la línea.
Control-X	Borra la línea completa
Control-W	Desplaza el cursor al siguiente tope de tabulación.

Shift-cursor izquierda (o Control-A) lleva el cursor al comienzo de la línea. Shift-cursor derecha (o Control-z) lleva el cursor al final de la línea.

2) Buffer histórico

   NEWCOM: tiene un buffer histórico circular de 2K de capacidad. Los comandos anteriores pueden recuperarse utilizando la tecla de cursor arriba. (La tecla de cursor abajo se desplaza en sentido descendente a través del buffer histórico, lo que es de utilidad si se pasa del comando que está buscando).

   Shift-cursor arriba (o Control-R) efectúa una búsqueda hacia atrás, a través del buffer histórico, para encontrar el último comando que coincide con una cadena parcialmente escrita. Shift-cursor abajo (o Control-B) le lleva a la parte inferior del buffer histórico.

3) Caracteres de control

   Los caracteres de control se visualizan mediante NEWCON: como caracteres inversos. Los caracteres se leen como caracteres de control y puede emplearse en ficheros lo mismo que antes.

3.4.3 Pipe-Handler

PIPE: es un manejador de AmigaDOS escrito por Matt Dillon.

El PIPE-Handler es un mecanismo de entrada/salida utilizado para proporcionar una comunicación de entrada/salida entre programas. Prácticamente crea un canal de comunicación entre procesos. Cuando se graba en el 'pipe', se almacenan en memoria hasta 4Kbytes de datos antes de que se detenga el proceso de grabación. Después de que haya enviado datos a un PIPE:, otros procesos pueden leer esos datos.

Como los otros manejadores, debe ser objeto de montaje. El registro de MountList para PIPE:es como sigue:

```
PIPE:     Handler =L:Pipe-Handler
          Stacksize =6000
          Priority = 5 GlobVec = -1

#
```

PIPE:puede utilizarse desde otros programas como un procesador de texto (como un nombre de fichero durante una operación de grabar) o como un programa terminal (como un nombre de fichero de buffer de captura). Podrá utilizar cualquier nombre de referencia que desee. PIPE: utiliza un buffer interno de 4K por nombre pero su situación óptima es aquella en la que hay un lectura pendiente y una grabación también pendiente. En este caso, copia directamente desde un proceso al otro, en lugar de pasar a través de su buffer interno. Por consiguiente, se trata de un verdadero PIPE: y para ello los procesos origen y destino deben ser distintos (es decir, no ser el mismo proceso) para evitar situaciones de bloqueo.

El buffer es transparente. Esto significa que los datos escritos, sin importar su cantidad, estarán inmediatamente disponibles para su lectura por el otro proceso. El dispositivo PIPE: puede ser útil cuando esté utilizando dos programas de aplicación y quiera transferir grandes cantidades de datos desde un programa (escritura) al otro (lectura) sin emplear un fichero temporal en RAM o en disco. En el supuesto de que la aplicación no intente una busqueda (Seek()), le bastará especificar 'PIPE: nombre' y aparecerá como un fichero ordinario para la aplicación. Para aquellos programas terminales que no utilicen escrituras asíncronas, puede subsanar la irregularidades en la captura (CAPTURE) aplicándola a un PIPE: y haciendo que se ejecute otro comando COPY desde el PIPE: a un fichero. También puede copiar información desde un PIPE: a otro. Por ejemplo:

```
CLI ventana 1: COPY fichero grande PIPE:a
CLI ventana 2: COPY PIPE: a PIPE:b
CLI ventana 3: COPY PIPE:b  PIPE:c
CLI ventana 4: COPY PIPE:c  PIPE:d
CLI ventana 5: COPY PIPE:d  PIPE:e
CLI ventana 6: contar palabras PIPE:e  (o algo similar)
```


3.4.4 Speak-Handler

El manejador Speak-Handler proporciona un salida vocal para el Amiga. Con SPEAK: puede hacer que el Amiga "lea" literalmente el contenido de un fichero. Lo mismo que la mayoría de los demás manejadores, SPEAK: debe montarse antes de su empleo. El registro de MountList es:

```
SPEAK:    Handler = L: Speak-Handler
          Stacksize = 4000
          Priority = 5 GlobVec  = -1

#
```

Además de la entrada de MountList SPEAK: requiere también narrator.device y translator.library. Deben estar en DEVS: y LIBS: respectivamente. Estos ficheros están incluidos en la versión 1.3 del Workbench en los directorios correspondientes.

El formato para utilizar SPEAK: es:

SPEAK:OPT/K

Después de la palabra clave OPT, puede utilizarse las siguientes opciones. Las opciones deben estar separadas por una barra (/) y no debe existir ningún espacio entre los dos puntos y OPT.

p###	tonalidad (en donde ### es desde 65 a 320)
s###	velocidad (en donde ### es desde 30 a 400)
m	voz masculina
f	voz femenina
r	voz de robot
n	voz natural
o0	no permite estas opciones en el flujo (stream) de entrada
o1	permite estas opciones en el flujo (stream) de entrada
a0	desactiva el modo directo de fonemas
a1	activa el modo directo de fonemas (sin utilizar translator.library)
d0	descompone las sentencias sólo en puntuación
d1	descompone las sentencias en puntuación, return y salto de línea

SPEAK: puede utilizarse a partir de otros programas, tales como un procesador de texto (como un nombre de fichero durante una operación de grabación o un programa de terminal (como un nombre de fichero de buffer de captura) para obtener una salida hablada. Por ejemplo, para escuchar el contenido del fichero de la secuencia de inicialización teclee:

```
1> MOUNT SPEAK:
1> COPY s:startup-sequence to SPEAK: OPT/f/s160
```

El contenido del fichero startup-sequence se leerá con voz femenina a una velocidad moderada.

3.5 SHELL-SEG

Es el programa que controla el nuevo Shell y no se ejecuta directamente. En lugar de ello, se emplea el comando RESIDENT para llamarlo bajo el nombre CLI. Una vez llamado, cada nuevo SHELL iniciado a partir del comando NEWSHELL o del icono SHELL será un SHELL CLI, en lugar de un CLI normal. En condiciones normales, al SHELL-SEG se le llama en la secuencia de inicialización.

SHELL proporciona muchas características adicionales que no puede suministrar un CLI estándar. La mayor parte de esas características se examinaron en la sección SHELL del capítulo 1, tales como comandos residentes, seudónimos (alias), las características del mensaje indicativo (prompt) y el empleo del script.

3.6 Scripts

Existen algunos ficheros script en el directorio S: de Workbench. Estos ficheros pueden utilizarse con otros comandos para facilitar la ejecución de los programas. Son los siguientes:

SPAT — Utiliza el comando LIST para añadir la coincidencia de modelos a comandos de argumento único. Pueden emplearse con la función de sinónimos de SHELL. Por ejemplo, para visualizar la totalidad de los ficheros script, que comienzan con la letra "s" en el directorio S: del Workbench podría teclear:

```
1> SPAT MORE s:start#?
```



Se generaría un fichero script similar al indicado a continuación:

```
more "s:SPAT"
more "s:Startup-Sequence.hd"
more "s:Shell-Startup"
more "s:Startup-Sequence"
more "s:Startup II"
```

Luego, SPAT ejecutaría este fichero script y visualizaría cada uno de los ficheros de forma consecutiva.

DPAT — Utiliza el comando LIST para añadir la coincidencia de modelos a los comandos de doble argumento. Puede emplearse con la función de sinómimos de SHELL. En el siguiente ejemplo se supone que se tienen una serie de ficheros llamados Capítulo1, Capítulo2, Capítulo3, etc. en el directorio raíz del disco df0:. Si quisiera renombrar estos ficheros para un nuevo directorio llamado Libro:

```
1> MAKEDIR df0:Libro
1> PAT RENAME df0:Cap#? df0:Libro
```

Se crea un fichero script para renombrar cada uno de los ficheros que comienzan con Cap. Luego, DPAT ejecuta ese fichero y renombra cada uno de los ficheros Cap para el nuevo directorio de LIBRO.

PCD — Es similar al comando CD del AmigaDOS, pero "recuerda" el último directorio. Por ejemplo, tecleando:

```
1> PCD RAM:
1> PCD
```

Retornará al directorio inicial.

3.7 Bibliotecas (Libraries)

Hay nuevas bibliotecas IEEE incluidas en el directorio LIBS: del disco de Workbench versión 1.3: mathieeedoubtrans.library y mathieeedoubbas.library. Estas nuevas bibliotecas pueden utilizar un coprocesador 68881, si está disponible. También pueden emplear un chip matemático periférico; sin embargo, el chip debe venir acompañado con el software adecuado para informar al sistema de su presencia y encargarse de las operaciones de guardar y restaurar el status del chip durante la conmutación de tareas.

4. Drivers de Impresora

La versión 1.3 soporta más drivers de impresora que la versión 1.2; sin embargo, la totalidad de los drivers, excepto Generic, han sido colocados en el disco Extras. Esto deja más espacio en el disco de Workbench, mientras se sigue facilitando al usuario del Amiga una amplia gama de alternativas cuando tiene que elegir una impresora.

Un driver de impresora actúa como un traductor para el ordenador. El Amiga tiene una sola forma de codificar información, pero una impresora puede tener una forma diferente de descifrar ese código. El driver de impresora toma la información procedente del Amiga y la modifica de modo que la impresora la interprete de forma correcta.

Los drivers de impresora están situados en el directorio devs/printers del disco Extras. Para desplazar un driver ("manejador") al disco de Workbench, se emplea la utilidad InstallPrinter (explicada en el Capítulo 1) o el comando COPY de AmigaDOS tal como se ilustra a continuación:

```
COPY "Extras 1.3:devs/printers/<nombre>" to devs:printers
```

Una vez copiado el fichero, el driver aparecerá ahora en la lista de drivers soportados que se visualiza en la ventana Change Printer en Preferences.

Los diversos drivers de impresora incluidos con la versión 1.3 son:

ALphacom AlphaPro 101
Brother HR-15XL
CalComp ColorMaster
Calcomp ColorMaster2
Canon PJ-1080A
CBM MPS1000
Diablo 630
Diablo Advantage D25
Diablo C-150
Epson Q
Epson X

EpsonXOld
Generic*
Howtek Pixelmaster
HP DeskJet
HP LaserJet (incluye las compatibles HP LaserJet Plus y HP LaserJet II)
HP PaintJet
HP ThinkJet

Imagewriter II
NEC Pinwriter
Okidata 92
Okidata 293 I
Okimate 20
Quadram QuadJet
Qume LetterPro 20
Toshiba P351C
Toshiba P351SX
Xerox 4020

*Incluido en el disco de Workbench.

Las especificaciones relativas a cada uno de estos drivers se indican más adelante en este mismo capítulo. También se incluye la información sobre Seiko 5300 y 5300a y los drivers de impresora Tektronix 4693D y 4696. Aunque estos drivers no están incluidos en disco, son compatibles con el Amiga y están disponibles a partir del fabricante o listados de la conferencia de los Amiga Developers (amiga.dev) en BIX. (Byte's Electronic Information Exchange).

Antes del listado de los drivers, se explica parte de la información general aplicable a la impresión de gráficos. Antes de proseguir con esta sección del manual, sírvase leer detenidamente la sección relativa a Preferences, en el Capítulo 1, para más detalles sobre la corrección cromática, suavizado, densidades múltiples y cambio del tamaño de la salida impresa.

4.1 Impresión de Gráficos

El Amiga tiene prestigio mundial por sus capacidades gráficas. Sin embargo, si no puede obtener los gráficos fuera de la pantalla y en papel, estará limitando sus aplicaciones. Si se trata de un boletín interno de una compañía, planos de ingeniería o simplemente una tarjeta de felicitación personalizada, y no puede imprimir lo que está en la pantalla, no podrá distribuir su trabajo. El Amiga es capaz de soportar varias impresoras, desde una impresora de margarita elemental que sólo imprime texto en blanco y negro a una sofisticada impresora de color de transferencia térmica.

Velocidad

Los drivers de la Versión 1.3 son aproximadamente de 5 a 30 veces más rápidos que los de la Versión 1.2. El incremento de la velocidad depende del tipo de impresora que se utilice, del número de colores que se impriman (blanco y negro, escala de grises o color), de la cantidad de espacio en blanco en la imagen, del formato de la imagen (vertical u horizontal) y del propio driver de impresora. La velocidad de impresión está más estrechamente relacionada con la impresora o el programa de software que con el propio ordenador.



Impresión de color

Imágenes HAM - Una imagen HAM (hold-and-modify = "retener y modificar") es una imagen en donde se visualizan 32 colores de la gama completa de 4.096 colores del Amiga. Anteriormente, sólo se podía imprimir una imagen HAM comenzando con un valor 0 para la posición x (correspondiente a la esquina superior izquierda del

papel). Ahora, se puede comenzar la impresión con cualquier valor admisible para la posición x. También es posible imprimir imágenes HAM invertidas.

A continuación se indican algunos puntos a tener en cuenta cuando se realicen volcados de pantalla.

Para mejorar la calidad de los volcados de pantalla:

- En la mayoría de las impresoras, el papel alimentado por fricción tiende a proporcionar volcados de gráficos de mejor apariencia que el papel arrastrado por tractor. Se eliminan las bandas horizontales.
- Las densidades que utilizan más de una pasada sólo deben emplearse para volcados de pantalla en blanco y negro. (La densidad se controla con la opción Density en Preferences. Para comprobar las densidades soportadas por una impresora, consulte la lista de drivers de impresora más adelante en este mismo capítulo). Si utiliza una densidad de pasada- múltiple en un volcado de matices cromáticos o escala de grises, la salida puede ser poco nítida o demasiado oscura. Los volcados en color de pasada múltiple ensucian también la cinta de la impresora (por ejemplo, el amarillo se contamina con otros colores más oscuros de la cinta).

Para volcados de pantalla más rápidos:

- Cuanto más baja es la densidad, tanto más rápida es la salida impresa.
- Los volcados horizontales son mucho más rápidos que los verticales.
- Si va a realizar un volcado de una imagen de plano único de bits (dos colores), seleccione el modo de blanco y negro en Preferences. Este volcado es mucho más rápido que uno de color o escala de grises.
- La activación de la opción Smoothing dobla el tiempo de impresión. Utilice esta opción solamente para la copia final.
- Tenga cuidado en la elección de modo "dithering", F-S dobla el tiempo de impresión. Por el contrario, los modos de "dithering", Ordered y Half-tone no producen ningún incremento en el tiempo de impresión.
- Si va a efectuar el volcado de una pantalla que en el modo de baja resolución (320 x 200 o 400 pixels) visualiza más de 16 colores (4 planos de bits) o en el modo de alta resolución (640 x 200 o 400 pixels) visualiza más de 4 colores (2 planos de bits), puede acelerar el volcado desplazando la pantalla a la parte posterior de la presentación visual UNA VEZ QUE SE HAYA INICIADO LA IMPRESION. Esto se realiza fácilmente pulsando simultáneamente la tecla izquierda de Amiga y la tecla N.

4.2 Impresoras soportadas

A continuación se da una lista de los drivers de impresora utilizables con los ordenadores Amiga. La mayor parte de estos drivers están incluidos en el disco Extras. Los pocos drivers que no están en el disco Extras pueden obtenerse a partir del fabricante de la impresora o a partir de Amiga Developers (amiga.dev) en BIX.

Observará que muchos de los drivers soportan varias densidades. La densidad se refiere al número de puntos por pulgada que se utilizan para obtener la impresión. Cuanto más alto es el número de puntos, tanto más pequeños serán los puntos y tanta más clara será la imagen. Sin embargo, cuanto más alta es la densidad, tanto más lenta es la impresión. Por ello, en el caso de densidades múltiples, corresponde al usuario individual decidir si prefiere una impresión más rápida o una imagen de mejor calidad.

Hay diagramas de posicionamientos estándar de conmutadores para muchas de las impresoras.

Alphacom____AlphaPro___101

- Impresora de margarita; para texto solamente.
- Posicionamiento de los conmutadores:
  MODE A: ON (impresión bidireccional)
  MODE B: OFF (ningún salto de línea después del retorno del carro)
  Tarjeta de Interface Probada: 1011PC (IBM PC)

Brother____HR-15XL

- Impresora de margarita; para texto solamente.
- Posicionamiento de los conmutadores:

SW1	1	2	3	4	5	6	7	8
ON								
OFF	x	x	x	x	x	x	x	x

SW2	1	2	3	4	5	6	7	8
ON								
OFF	x	x	x	x	x	x	x	x



CalComp____ColorMaster

- Impresora de color/blanco y negro, con transferencia térmica, para la impresión de texto y gráficos.
- Se soporta una sola densidad - 203x200 dpi. Selección de una densidad de 1.
- Este es un driver de impresora doble. Ponga la opción de tamaño de papel (Paper Size) en Preferences a Narrow Tractor para su empleo con la impresora ColorMaster. Póngalo a Wide Tractor para su empleo con la impresora ColorView-5912 (para un tamaño del papel de 11 x 17 pulgadas).
- No hay ningún conmutador DIP.

CalComp____ColorMaster2

- Impresora de color/blanco y negro, de transferencia térmica, para la impresión de texto y gráficos.
- Se soporta una sola densidad - 203x200 dpi. Selección de una densidad de 1.
- Este es un driver de impresora doble. Ponga la opción del tamaño de papel (Paper Size) en Preferences a Narrow Tractor para su empleo con la impresora ColorMaster Póngalo a Wide Tractor para su empleo con la impresora ColorView-5912 (para un tamaño del papel de 11 x 17 pulgadas).
- Este driver es el mismo que el Calcomp____ColorMaster con la EXCEPCION de que es unas dos veces más rápido durante los volcados de color y requiere una gran cantidad de memoria (hasta 1.272.003 bytes para un volcado de color completo de 8 x 10 pulgadas [1600 x 2000 puntos]). Normalmente, los volcados de color de tamaño completo son de 1600 x 1149 puntos y requieren 730.767 bytes.
  Las necesidades de memoria para el color View-5912 son de hasta 2.572.803 bytes para un volcado de color completo de 10 x 16 pulgadas (2048 x 3200 puntos). Normalmente, los volcados de color de tamaño completo son de 2048 x 2155 puntos y requieren 1.732.623 bytes. Cuando se realiza una impresión en blanco y negro, las necesidades de memoria son una tercera parte de lo que se necesita para un volcado de color comparable.
- No hay ningún conmutador de DIP.

Canon____PJ1080A

- Impresora de color/blanco y negro de chorro de tinta para texto y gráficos.
- Se soporta una sola densidad - 83x84 dpi. Selección de una densidad de 1.
- Posicionamiento de los conmutadores:

Canon PJ1080A

```
+-----------+  ON
|x x x x x x|  OFF
+-----------+
 1 2 3 4 5 6
```

CBM_MPS1000 (También para empleo con Impresoras Compatibles IBM 5152)

- Impresora matricial de puntos en blanco y negro para texto y gráficos.
- Densidad

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	120	72	8640	
2	120	144	17280	Realiza dos pasadas
3	240	72	17280	Ver Nota 2
4	120	216	25920	Realiza tres pasadas; Ver Nota 2
5	240	144	34560	Realiza dos pasadas; Ver nota 2
6	240	216	51840	Realiza tres pasadas; Ver Nota 2
7	Lo mismo que una densidad de 6			

- Posicionamiento de los conmutadores:

CBM MPS 1000

```
+---------------+
|x              |  ON
|  x x x x x x x|  OFF
+---------------+
 1 2 3 4 5 6 7 8
```

Canon BJ-130 (con Cápsula de Control 48/XL - compatible IBM Propinter)

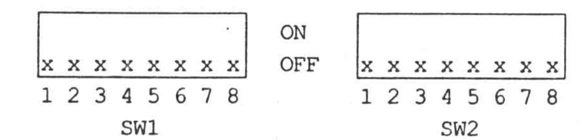
```
+-------------------+  ON   +-------------------+
|x x x x x x x x x x|  OFF  |x x x x x x x x x x|
+-------------------+       +-------------------+
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10        1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
         SW1                         SW2
```

NOTA: Si posee una impresora Commodore MPS1250, vea el registro para EpsonX. Son compatibles. Las notas están en la página 4-21.



Diablo___630

- Impresora de margarita para texto solamente.
- Posicionamiento de los conmutadores:



Diablo___Advantage___D25

- Impresora de margarita para texto solamente.
- Posicionamientos de los conmutadores:
  Se recomienda un Interface paralelo.

```
   OFF | ON          OFF | ON
 1 | x |           1 | x |
 2 | x |           2 | x |
 3 | x |           3 | x |
 4 | x |           4 | x |
 5 | x |           5 | x |
 6 | x |           6 | x |
 7 | x |           7 | x |
 8 | x |           8 | x |

  IZQUIERDA          DERECHA
```

El conmutador de la Izquierda está ajustado para la comunicación xON/xOFF y no se produce ningún avance de línea después del retorno del carro.

Diablo___C150

- Impresora de color/blanco y negro de chorro de tinta para texto y gráficos.
- Los avances de línea son siempre iguales a cuatro puntos (limitación de la impresora).

- Se soporta una sola densidad -·120x120 dpi. Selección de una densidad de 1.
- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 8,5 pulgadas (para papel en rollo ancho).
- Posicionamientos de los conmutadores:

```
 ---------------
|    x x x      |  ON
|x x       x x x|  OFF
 ---------------
 1 2 3 4 5 6 7 8
       SW1
```

EpsonQ (impresora de 24-agujas compatible con la serie "Q" de Epson)

- Impresora matricial de puntos de color/blanco y negro para la impresión de texto y gráficos.
- Sirve para todas las impresoras compatibles con EpsonQ (LQ1500, LQ2500, etc.).
- Densidad XDPI YDPI XYDPI Comentarios

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	90	180	16200	
2	120	180	21600	
3	180	180	32400	
4	360	180	64800	Ver Nota 2
5	Lo mismo que una densidad de 4			
6	Lo mismo que una densidad de 4			
7	Lo mismo que una densidad de 4			

Las notas están en la página 4-21

- Si la opción del tamaño del papel elegida en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 13,6 pulgadas (para impresoras de carro ancho).
- Si la opción del tipo del papel en Preferences es Single, sólo se utilizan 16 de las 24 agujas. El tipo de papel Fanfold utiliza 24 agujas. La opción Single es de utilidad para aquellas impresoras que tengan una fuente de alimentación de poca potencia y no puedan impulsar las 24 agujas de forma continua. Si durante una pasada simple de la cabeza de impresión observará que los dos-tercios superiores del gráfico son más oscuros que el tercio inferior, es probable que tenga necesidad de emplear solamente 16 agujas.

EpsonX (CBM___MPS1250 y compatibles serie "X" de Epson con 8/9 agujas).

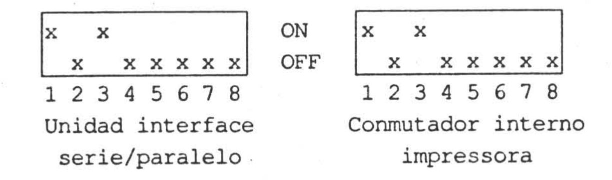
- Impresora matricial de puntos de color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Utilizable para todas las impresoras compatibles con EpsonX (EX/FX/JX/LX/MX/RX, etc.).
- Si la opción del tipo de papel en Preferences es Single, el avance de línea será igual al número de puntos verticales impresos menos 1/3 de punto (Ver Nota1.)
- Densidad XDPI YDPI XYDPI Comentarios

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	120	72	8640	
2	120	144	17280	Realiza dos pasadas
3	240	72	17280	Ver Nota 2
4	120	216	25920	Realiza tres pasadas
5	240	144	34560	Realiza dos pasadas: Ver Nota 2
6	240	216	51840	Realiza tres pasadas; Ver Nota 2
7	Lo mismo que una densidad de 6			

- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 13,6 pulgadas (para impresoras de carro ancho).

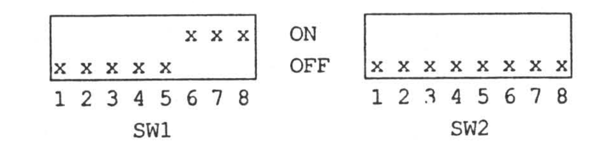
- Posicionamiento de los conmutadores

Impresora Commodore MPS1250



Las notas están en la página 4-21

Impresora Epson EX-1000



Impresora Epson FX-80

```
|x x    |  ON    |      x   x x x|
|    x x|  OFF   |x x x   x      |
 1 2 3 4          1 2 3 4 5 6 7 8
   SW1                  SW2
```

EpsonXOld (Impresoras antiguas compatibles Epson "X" de 8/9 agujas)

- Hay que utilizar este driver si el de EpsonX no funciona adecuadamente en el modo de gráficos en una impresora EpsonX compatible.
- Impresora matricial de puntos en blanco y negro para texto y gráficos.
- Utilizable para todas las impresoras compatibles EpsonX (EX/FX/JX/LX/MX/RX, etc.) muy antiguas así como para la Star Micronics Gemini 10-X.
- Densidad XDPI YDPI XYDPI Comentarios

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	60	72	4320	
2	120	72	8640	Doble velocidad; Ver Nota 2
3	120	72	8640	
4	240	72	17280	
5	120	72	8640	Para empleo con impresoras Star antiguas
6	240	72	17280	Para empleo con impresoras Star antiguas. Ver Nota 2
7	240	72	17280	Lo mismo que una densidad de 4. Ver Nota 2

- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 13,6 pulgadas (para impresoras de carro ancho).
- Posicionamiento de los conmutadores para la impresora Star Micronics Gemini 10-X:

```
|x x x x x x x x|  ON    |x x    |
|               |  OFF   |    x x|
 1 2 3 4 5 6 7 8          1 2 3 4
  SW1 (interno)        SW2 (externo)
```


Las notas están en la página 4-21

Generic

- Impresora sólo de texto, se hacen pocas suposiciones sobre las capacidades de la impresora.

Howtek___Pixelmaster

- Impresora de color/blanco y negro de chorro de tinta plástico para texto y gráficos.
- Densidad XDPI YDPI XYDPI

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI
1	80	80	6400
2	120	120	14400
3	160	160	25600
4	240	240	57600
5	Lo mismo que una densidad de 4		
6	Lo mismo que una densidad de 4		
7	Lo mismo que una densidad de 4		

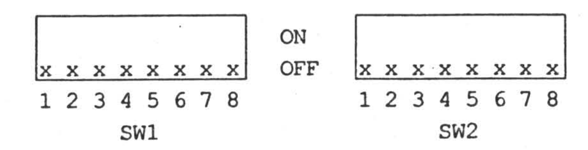
- El área de impresión máxima es de 8,0 x 10,0 pulgadas.
- No hay ningún conmutador DIP.

HP___DeskJet

- Impresora de blanco y negro de chorro de tinta para texto y gráficos.
- Densidad XDPI YDPI XYDPI

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI
1	75	75	5625
2	100	100	10000
3	150	150	22500
4	300	300	90000
5	Lo mismo que una densidad de 4		
6	Lo mismo que una densidad de 4		
7	Lo mismo que una densidad de 4		

- El área de impresión máxima es de 20x25 cm (8"x10").
- Posicionamiento de los conmutadores:



HP___LaserJet (Compatibles LaserJet Plus/laserJet II)

- Impresora láser de blanco y negro para texto y gráficos.
- Densidad

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI
1	75	75	5625
2	100	100	10000
3	150	150	22500
4	300	300	90000
5	Lo mismo que una densidad de 4		
6	Lo mismo que una densidad de 4		
7	Lo mismo que una densidad de 4		

- El área de impresión máxima es de 20x25 cm (8"x10").
- No hay ningún conmutador DIP.

HP___PaintJet

- Impresora de color/blanco y negro de chorro de tinta para texto y gráficos.
- Se soporta una sola densidad - 180x180 dpi. Selección de una densidad de 1.
- Posicionamiento de los conmutadores:

```
                 ON
x x x x x x x    OFF
1 2 3 4 5 6 7
     SW1
```

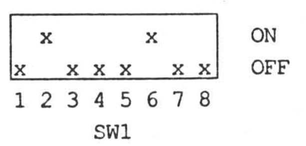
HP___ThinkJet

- Impresora de blanco y negro de chorro de tinta para texto y gráficos.
- Densidad

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI
1	96	96	9216
2	192	96	18432
3	Lo mismo que una densidad de 2		
4	Lo mismo que una densidad de 2		
5	Lo mismo que una densidad de 2		
6	Lo mismo que una densidad de 2		
7	Lo mismo que una densidad de 2		

- Posicionamiento de los conmutadores:





Imagewriter II (Compatibles Imagewriter)

- Impresora matricial de puntos color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Densidad

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	80	72	5760	
2	120	72	8640	
3	144	72	10368	
4	160	72	11520	
5	120	144	17280	Realiza dos pasadas
6	144	144	20736	Realiza dos pasadas
7	160	144	23040	Realiza dos pasadas

- Posicionamiento de los conmutadores:

Imagewriter:

```
x x x x     x x    ON          x
        x x        OFF   x x x
1 2 3 4 5 6 7 8          1 2 3 4
      SW1                  SW2
```

Imagewriter II:

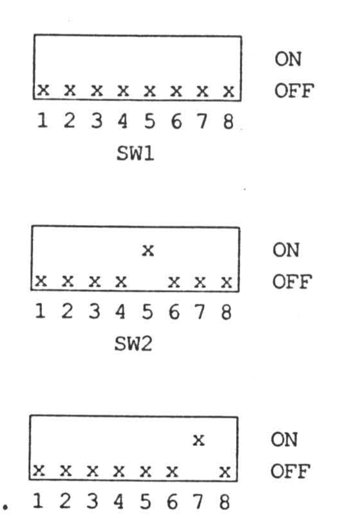
```
x x x x x   x x    ON       x x
          x        OFF   x x     x x
1 2 3 4 5 6 7 8          1 2 3 4 5 6
      SW1                    SW2
```

Nec___Pinwriter (Compatibles Pinwriter de 24-agujas (P5/P6/P7/P9/P2200))

- Impresora matricial de puntos de color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Sirve para todas las impresoras Nec Pinwriter y sus compatibles de 24 - agujas.

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	90	180	16200	
2	120	180	21600	
3	180	180	32400	
4	120	360	43200	Realiza dos pasadas
5	180	360	43200	Realiza dos pasadas
6	360	180	64800	
7	360	360	129600	Realiza dos pasadas

- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 13,6 pulgadas (para impresoras de carro ancho).
- Posicionamientos de los conmutadores para NEC Pinwriter P9XL:



Okidata___92

- Impresora matricial de puntos en blanco y negro para texto y gráficos.
- Los avances de línea son siempre 7/72 de pulgada (limitación de impresora en el modo de gráficos).
- Se soporta una sola densidad - 72x72 dpi. Selección de una densidad de 1.

Okidata___2931

- Impresora matricial de puntos de color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Sirve para 292 ó 293 utilizando el módulo de interface de IBM.
- Si la opción del tipo de papel en Preferences se pone a Single, los avances de línea son iguales al número de puntos verticales impresos menos una mitad de punto. (Ver Nota 3).
Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	120	144	17280	
2	240	144	34560	
3	120	288	34560	Realiza dos pasadas
4	240	288	69120	Realiza dos pasadas
5	Lo mismo que una densidad de 4			
6	Lo mismo que una densidad de 4			
7	Lo mismo que una densidad de 4			

- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 13,6 pulgadas (para impresoras de carro ancho).
- Posicionamientos de los conmutadores:
  Interface: ML-292/293 Personality Module

SP1	[* *]	Fija el puente
SP4	B * [* *] A	Fija el puente en la posición más próxima a A
	B [* *] * A	Fija el puente en la posición más próxima a B

Las notas están en la página 4-18

Okimate-20

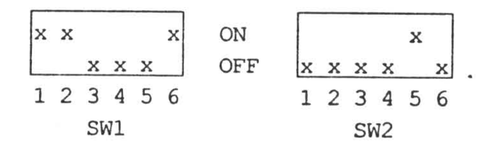
- Impresora de transferencia térmica de color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Los avances de línea son iguales a un número par de puntos impresos (por ejemplo, si se imprimieron tres puntos, se avanzará cuatro puntos).
- Se soporta una sola densidad - 120x144 dpi. Selección de una densidad de 1.
- Posicionamientos de conmutadores:

Kit de impresión de conexión paralelo

```
         x     ON
x x x x    x   OFF
1 2 3 4 5 6
```

NOTA: El conmutador 5 en algunos modelos controla el espacio en blanco entre las líneas de un volcado gráfico.

Kit de Impresión de conexión serie



NOTA: Las posiciones del conmutador SW1 especifican una velocidad de transmisión en baudios de 9600, una comunicación xON/xOFF, 8 bits y sin control de paridad. En algunos modelos, el conmutador 5 de SW2 controla el espacio blanco entre las líneas de un volcado gráfico.

Quadram___QuadJet

- Impresora de chorro de tinta de color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Se soporta una sola densidad - 83x84 dpi. Selección de una densidad de 1.
- No hay ningún conmutador DIP.

Qume___LetterPro___20

- Impresora de margarita para texto solamente.
- Posicionamiento de los conmutadores:




```
             x      ON      x x
x x x x x x    x    OFF    x     x x
1 2 3 4 5 6 7 8            1 2 3 4 5
      SWA                     SWB
```


Seiko___5300

ESTE DRIVER NO ESTA EN DISCO EXTRAS NI EN EL WORKBENCH. ESTA DISPONIBLE EN SEIKO O EN LA CONFERENCIA AMIGA.DEV DE BIX.

- Impresora de transferencia térmica de color/blanco y negro para gráficos solamente.
- Densidad

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	152	152	23104	Controla impresora CH-5301
2	203	203	41209	Controla impresora CH-5312
3	240	240	57600	Controla impresora CH-5303
4	Lo mismo que una densidad de 3			
5	Lo mismo que una densidad de 3			
6	Lo mismo que una densidad de 3			
7	Lo mismo que una densidad de 3			

- No hay ningún conmutador DIP.

Seiko___5300a

ESTE DRIVER NO ESTA EN EL DISCO EXTRAS NI EN EL WORKBENCH. ESTA DISPONIBLE EN SEIKO O EN LA CONFERENCIA AMIGA.DEV DE BIX.

- Impresora de transferencia térmica de color/blanco y negro para gráficos solamente.
- Densidad

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	152	152	23104	Controla impresora CH-5301
2	203	203	41209	Controla impresora CH-5312
3	240	240	57600	Controla impresora CH-5303
4	Lo mismo que una densidad de 3			
5	Lo mismo que una densidad de 3			
6	Lo mismo que una densidad de 3			
7	Lo mismo que una densidad de 3			

- El driver es el mismo que el Seiko___5300 EXCEPTO que es aproximadamente dos veces más rápido durante los volcados de color y requiere una gran cantidad de memoria (hasta 1.564.569 bytes para un volcado de color de 8 x 10 pulgadas [1927 x 2173 puntos]). Normalmente, los volcados de color de tamaño completo son 1927 x 1248 puntos y requieren 898.569 bytes de memoria. Cuando se realiza una impresión de blanco y negro, las necesidades de memoria son una tercera parte de lo que se necesita para un volcado comparable de color.
- No hay ningún conmutador DIP.

Tektronix___4693D

ESTE DRIVER NO ESTA EN EL DISCO EXTRAS NI EN EL WORKBENCH. ESTA DISPONIBLE EN TEKTRONIX O EN LA CONFERENCIA AMIGA.DEV DE BIX.

- Impresora de transferencia térmica de color/blanco y negro para gráficos solamente.
- Se soporta una sola densidad - 300x300 dpi. Selección de una densidad de 1.
- Debido a la forma en que la impresora genera una imagen, ninguna de las opciones de Preferences para impresora afectan a la salida impresa con las excepciones siguientes:
  - a) Aspect-Horizontal, Vertical
  - b) Shade (Matiz cromático)-Blanco y negro, escala de grises, color

  En consecuencia, sólo puede imprimirse imágenes a tamaño completo.

Tektronix___4696

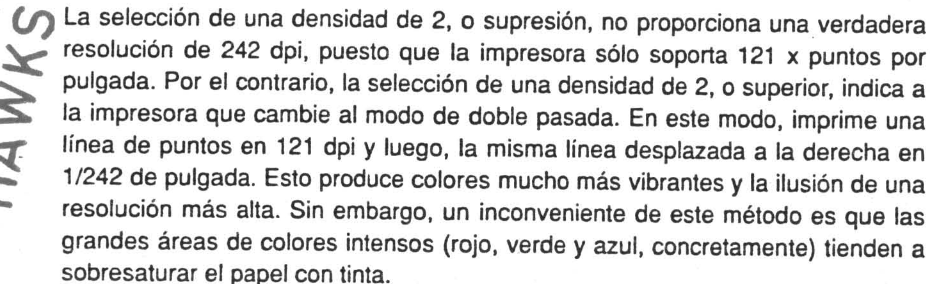
ESTE DRIVER NO ESTA EN EL DISCO EXTRAS NI EN EL WORKBENCH. ESTA DISPONIBLE EN TEKTRONIX O EN LA CONFERENCIA AMIGA.DEV DE BIX.

- Impresora de chorro de tinta de color y blanco y negro para texto y gráficos.
- Los avances de línea son siempre de cuatro puntos (limitación de la impresora).

- Soporta tres densidades:

121 x 120 dpi	Selección de una densidad de 1; imprime todos los colores en una sola pasada
242 x 120 dpi	Blanco y negro. Selección de una densidad de 2; realiza una doble pasada para negro
242 x 120 dpi	Color. Selección de una densidad de 3; realiza una doble pasada para todos los colores.





La selección de una densidad de 2, o supresión, no proporciona una verdadera resolución de 242 dpi, puesto que la impresora sólo soporta 121 x puntos por pulgada. Por el contrario, la selección de una densidad de 2, o superior, indica a la impresora que cambie al modo de doble pasada. En este modo, imprime una línea de puntos en 121 dpi y luego, la misma línea desplazada a la derecha en 1/242 de pulgada. Esto produce colores mucho más vibrantes y la ilusión de una resolución más alta. Sin embargo, un inconveniente de este método es que las grandes áreas de colores intensos (rojo, verde y azul, concretamente) tienden a sobresaturar el papel con tinta.

La densidades 1 á 3 inclusive corresponden a los modos de impresión de gráficos de la impresora 1 a 3, respectivamente.

- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 9,0 pulgadas (para impresoras de carro ancho).
- Posicionamiento de los conmutadores:

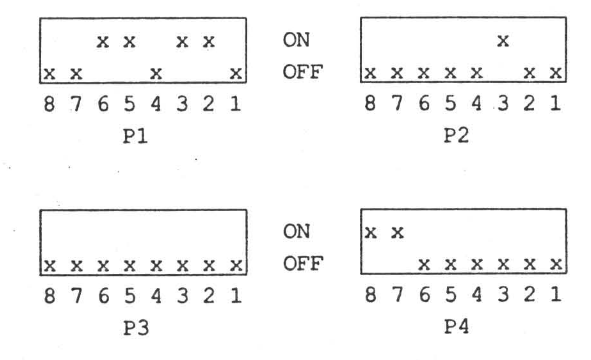
	OFF	ON
1	x	
2		x
3		x
4		x

Toshiba___P351C (Compatibles Toshiba 24-agujas)

- Impresora matricial de puntos de color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Sirve para todas las impresoras compatibles Toshiba___P351C
- Densidad XDPI YDPI XYDPI Comentarios

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	180	180	32400	
2	360	180	64800	
3	Lo mismo que una densidad de 2			
4	Lo mismo que una densidad de 2			
5	Lo mismo que una densidad de 2			
6	Lo mismo que una densidad de 2			
7	Lo mismo que una densidad de 2			

- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 13,5 pulgadas (para impresoras de carro ancho)
- Posicionamiento de los conmutadores:



Toshiba___P351SX (compatibles Toshiba de 24-agujas)

- Impresora matricial de puntos de color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Controla todas las impresoras compatibles Toshiba___P351SX (321SL,321SLC,341SL).
- Densidad / XDPI / YDPI / XYDPI / Comentarios

Densidad	XDPI	YDPI	XYDPI	Comentarios
1	180	180	32400	
2	360	180	64800	
3	180	360	64800	Realiza dos pasadas
4	360	360	129600	Realiza dos pasadas
5	Lo mismo que una densidad de 4			
6	Lo mismo que una densidad de 4			
7	Lo mismo que una densidad de 4			

- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 13,5 pulgadas (para impresoras de carro ancho).
- Posicionamiento de los conmutadores: Si se utiliza el interface serie, hay que fijar los puentes en las posiciones siguientes: 1 y 2; 7 y 10; 8 y 9; 11 y 12; 13 y 14. Ver el diagrama adjunto:

1	16
2	15
3	14
4	13
5	12
6	11
7	10
8	9



Xerox___4020

- Impresora de chorro de tinta de color/blanco y negro para texto y gráficos.
- Los avances de línea son siempre iguales a 4 puntos (limitación de la impresora).
- Este driver es IDENTICO al de Diablo___C-150 EXCEPTO que imprime todos los puntos negros DOS VECES. Esta es una característica especial de esta impresora y proporciona matices cromáticos negros oscuros y más intensos. Tenga presente que se produce algún aumento del tiempo de impresión como consecuencia de esta característica; si lo quiere evitar, utilice el driver Diablo___C-150.

- Se soportan dos densidades:
  121x120 dpi Selección de una densidad de 1
  242x240 dpi Selección de una densidad de 2

  La selección de una densidad de 2, o superior, no le proporciona una resolución de 240 dpi verdadera, puesto que la Xerox___4020 solamente tiene 121 x puntos por pulgada. Por contrario, este modo indica a la impresora que pase a su pseudomodo de 240 dpi. En este caso, imprime una línea de puntos en 121 dpi, desplaza el papel hacia arriba en 1/240 de pulgada y proporciona la misma línea de nuevo (desplazada a la derecha en 1/240 pulgadas). Esto produce colores. Un inconveniente de este método es que grandes áreas de colores intensos (rojo, verde y azul, concretamente) tienen a sobresaturar el papel con tinta.
- Si la opción del tamaño del papel en Preferences es Wide Tractor, se utilizará una anchura de impresión máxima de 9,0 pulgadas (para papel en rollo ancho).

	OFF	ON
1	x	
2	x	
3	x	
4	x	

IZQUIERDA

	OFF	ON
1	x	
2		x
3	x	
4	x	
5	x	
6	x	
7	x	

DERECHA

NOTAS:

1. Esto es verdadero solamente cuando se selecciona 72 YDPI. Esta opción es de utilidad si se observan diminutas franjas horizontales blancas en la salida impresa.
2. En este modo operativo, la impresora no puede imprimir dos puntos consecutivos en una fila. Se recomienda utilizar esta densidad solamente en volcados de matices cromáticos en blanco y negro.
3. Esto es verdadero solamente cuando se selecciona 144 YDPI. Esta opción es de utilidad si se observan diminutas franjas horizontales blancas en la salida impresa.



5. Cambio de las Secuencias de Inicializacion (Startup)

Cuando cargue inicialmente el ordenador Amiga con el disco de Workbench, AmigaDOS ejecuta el fichero denominado Startup-Sequence en el directorio S: de Workbench

```
Addbuffers df0: 10
c:SetPatch >NIL: ; parchea funciones del sistema
cd c:
echo "A500/A2000 Workbench disk 1.3 versión 34.19*N"
Sys:System/FastMemFirst ; desplazamiento de la memoria C00000 como última en la lista
BindDrivers
SetClock load ; carga la hora al sistema desde el reloj de tiempo real; los usuarios del;
;A1000 deben Sustituir la carga de SetClock por Date
FF >NIL: -0 ; acelera la presentación de textos.
resident CLI L:Shell-Seg SYSTEM pure add; activación Shell
resident c:Execute pure
mount newcon:
;
failat 11
run execute s:StartupII ; Permite la utilización residente para el resto del script
wait >NIL:5 mins ;espera que se complete StartupII (señalizará cuando termine)
;
SYS:System/setMap e ;Activación del ()/* en teclado
path ram: c: sys:utilities sys:system s: sys:prefs add ;establece camino para Workbench
LoadWB delay
endcli >NIL:
```

Fichero Startup-Sequence del Workbench

Para conseguir que los comandos residentes sean lo más rápidos posible, la mayor parte de la secuencia de inicialización (Startup-Sequence) de la versión 1.3 ha sido desplazada a un segundo fichero denominado StartupII. Este fichero se ejecuta mediante la secuencia de inicialización después de hacer resident Shell-Seg:

```
resident c:Resident pure
resident c:List pure ;precarga LIST y CD
resident c:CD pure
resident c:Mount pure ;los tres siguientes se cargan para acelerar durante la inicialización
resident c:Assign pure
resident c:Makedir pure
;hacer residentes a IF, ENDIF, ELSE, SKIP, ENDSKIP Y ECHO si se utilizan
;scripts con frecuencia y se tiene suficiente memoria.también hacer
;residentes a Failat, WAIT y ENDCLI si se utiliza IconX con frecuencia
makedir ram:t
assign T: ram:t ; establece directorio T: para scripts
makedir ram:env; establece directorio ENV:
assign ENV: ram:env
makedir ram:clipboards ;establece asignación de CLIPS:
assign CLIPS: ram:clipboards
mount speak: solamente montaje sin requerir mucha memoria
mount aux:
mount pipe:
resident Mount remove ;si hay suficiente memoria RAM, manténganse residentes
resident Assign remove ;eliminando estas líneas
resident Makedir remove
;
break 1 C ;señala a otro proceso que ha finalizado bien
```


Fichero StartupII de Workbench

Además, hay nuevos ficheros s:CLI-Startup y s:Shell-Startup que son los respectivos ficheros de inicialización ejecutados por cada NEWCLI o NEWSHELL (a no ser que se proporcione un script "FROM" alternativo en la línea de comandos NEWCLI o NEWSHELL).

Todos estos ficheros de inicialización del directorio s: pueden editarse con cualquier editor de texto, tal como ED o MEMACS, para crear una secuencia de inicialización personalizada. Esto permite establecer un entorno de trabajo particularizado o utilizar al máximo la memoria RAM o el hardware adicional. Se incluyen ejemplos de ficheros de inicialiación personalizados.

Startup-Sequence
- Apertura de un SHELL inicial
- Establecimiento de caminos adicionales y nombres lógicos
- Montaje de particiones de disco duro
- Establecimiento de un RAD: (RAMdrive.device recuperable)
- Transferencia de control a un RAD:, Workbench o unidad de disco duro

StartupII
- Nuevo etiquetado de RAM: para programas que no puedan manejar espacios en un nombre de volumen (el nombre de volumen por defecto es "RAM DISK")

Shell-Startup
- Establecimiento de sinónimos (alias) personales para comandos

En este capítulo se proporcionan varios ejemplos de modificación de estos ficheros de secuencia de inicialización, incluyendo instrucciones sobre la recarga a partir del ramdrive.device recuperable. Antes de intentar alterar algunos de los ficheros script de inicialización, debe hacer una copia de seguridad de su disco Workbench. Además, recuerde que el sistema suele buscar los ficheros scripts en el directorio S:.Si asigna S: a un dispositivo diferente (tal como un disco duro o ramdrive) durante o después de la inicialización, debe colocar también los scripts modificados en el directorio s:. Recomendamos se conserven copias de seguridad de todos los ficheros MountList y de inicialización modificados en un disco flexible.

En los siguientes ejemplos se describen algunos cambios simples que pueden realizarse en los scripts de inicialización.

5.1 Apertura de un Shell Inicial

Añada las siguientes líneas al final del fichero Startup-Sequence, antes de la línea 22 "endcli >NIL:".

```
cd SYS: ; o también cd RAM:
NewShell newcon:0/0/640/200/AmigaShell
```

5.2 Establecimiento de caminos adicionales (path) y nombres lógicos

Las asignaciones de path y nombres lógicos a otros discos flexibles puede añadirse en el fichero Startup-Sequence o StartupII. Por ejemplo, si se realiza siempre la carga inicial con el disco Extras en df1:, puede ser interesante añadir un camino allí:

```
path "Extras 1.3:" add
```

Si inicializa siempre con un una fuente C, Includes y disco Lib en df1: (aquí denominado Mysrc), puede ser conveniente establecer nombres lógicos para los directorios. Si los otros scripts siempre se refieren a estos nombres lógicos, solamente tendrá que cambiar estas asignaciones lógicas cuando cambie el sistema o configuración.

```
assign SRC: MySrc:
assign INCLUDE: MySrc:include
assign LIB: MySrc:Lib
```

5.3 Montaje de particiones de disco duro

Después de BindDrivers en Startup-Sequence, puede ser necesario montar particiones de disco duro adicionales, asignar todos los directorios del sistema a directorios de disco duro y añadir caminos ("path") a directorios personales en las particiones de disco duro. Un método flexible para realizar esta operación es poner la totalidad de estos comandos adicionales en un script denominado hd-startup en el directorio S: de la primera partición y luego, añadir una línea para Execute dh 0:s/hd-startup después de la línea de BindDrivers en la startup-sequence.

Antes de ejecutar el fichero hd-startup, aplique el comando CD a RAM: en caso de que EXECUTE necesite usar un fichero temporal. Si utiliza un disco de carga inicial en más de un ordenador Amiga, estas líneas (añadidas después de BindDrivers) solamente ejecutarán el fichero hd-startup cuando inicialice con el sistema original de disco duro.(Dependiendo de la configuración, es posible que tenga que cambiar dh 0: a un nombre de unidad diferente).

```
cd ram:
failat 30
assign >NIL: dh0: exists
  if not warn
    execute dh0:s/hd-startup
    endif
failat 10
```



5.4 Nuevo etiquetado de RAM:

Editar el fichero StartupII y añadir la siguiente línea después de "`Assign CLIPS: ram:clipboards`" (línea 15):

```
relabel drive RAM: name RAMDISK
```

5.5 Obtención de comandos adicionales residentes

La mayoría de los comandos del directorio C: y el programa 1.3 MORE pueden ser hechos residentes (como se indica por la letra "p" o bit puro que se visualiza al listar estos comandos). Los comandos residentes son muy rápidos, reducen la utilización de memoria cuando se trabaja en el modo de multitarea y suelen facilitar el trabajo de SHELL, sobre todo en un sistema de disco flexible.

Un método recomendado para obtener más comandos residentes es crear un script independiente denominado "rescom" similar al ejemplo siguiente:

```
resident c:dir pure
resident c:copy pure
resident c:delete pure
resident c:ed pure
resident sys:Utilities/ More pure
```

Coloque el script en su directorio S: y luego, edite s:StartupII y añada esta línea cerca del final:

```
run >NIL: execute s:RESCOM
```

Puesto que hay una lista de residentes para el sistema completo, se puede ejecutar el EXECUTE del script rescom, lo que permite a StartupII complementarse mientras los comandos se están haciendo residentes.

5.6 Establecimiento de variables de entorno

El programa 1.3 MORE, cuando se inicializa a partir del CLI o SHELL, permite editar el fichero que está examinando, con el empleo de cualquier editor al que pueda pasarse, un nombre de fichero como argumento de línea de comando único. MORE obtiene el nombre del editor preferido a partir de la variable de entorno de EDITOR. Si se desea utilizar esta característica de MORE, debe añadirse una línea a StartupII para establecer el valor de la variable de entorno EDITOR con SETENV para el camino y nombre del editor de texto que utiliza. Añadir la línea SETENV después de la línea StartupII que asigna ENV: to RAM:ENV (línea 13).

```
SETENV EDITOR C:ed
```

5.7 Adición de sinónimos de comandos personales a s:Shell-Startup

Con el empleo de un editor de texto, añada comandos sinónimos (alias) al Shell-Startup.

Ejemplos:

```
alias ns newshell
alias es endshell
alias ex execute
alias ls list
alias prefs sys:prefs/Preferences
```

5.8 Montaje de un ramdrive recuperable

El fichero MountList en el directorio DEVS: de Workbench 1.3 contiene una entrada para RAD:, un ramdrive recuperable que puede usarse para reinicializar usando la versión 1.3 Kickstart. El tamaño de RAD: puede modificarse editando el valor de HighCyl en el registro de RAD: en el fichero DEVS:MountList. Tener presente que al cambiar el tamaño (HighCyl) de RAD: en el fichero MountList, debe realizarse un "arranque en frío" antes de intentar montar RAD: con el nuevo tamaño.

En un ordenador Amiga de 1 MB sin unidad de disco duro, se puede utilizar un pequeño RAD: para retener el directorio S: y algunos comandos comunes del directorio C:. Si tiene más de 2 MB de RAM, es posible intentar un RAD: de tamaño de disco flexible 880 (highCyl =79). El disco de Workbench puede copiarse en un ramdrive de 880K para un Workbench en RAM recuperable, de muy alta velocidad, que pueda usarse para reinicializar con 1.3 Kickstart. Los usuarios de unidad de disco duro pueden establecer un RAD: que contenga el número mínimo de ficheros y directorios requeridos para transferir el control a una unidad de disco duro.

5.8.1 Ramdrive Workbench-Para ordenadores Amiga con mas de 2 MB de RAM.

Un ramdrive Workbench es de gran utilidad si dispone de un megabyte libre de memoria RAM y ninguna unidad de disco duro. En un "arranque en frío", estos cambios montarán un RAM: de 880K y copiarán en él el disco de arranque. Esta operación tarda 1/4 del tiempo de un DISKCOPY de un disco flexible a otro y no se repite cuando se efectúa la reinicialización. Todos los directorios del sistema se asignan a RAD:, de modo que el resto de Startup-Sequence y StartupII se ejecuten con gran rapidez y df0: queda completamente libre para su empleo como unidad de trabajo.

En unión de la versión 1.3 Kickstart , podrá efectuar la reinicialización a partir del RAD: resultante. Después de realizar los siguientes cambios, se desconecta el Amiga durante un tiempo mínimo de 30 segundos. Se vuelve a conectar y se arranca con el Workbench modificado. Hay que tener presente que cuando esté completado el DISKCOPY de df0: en RAD:, un requester parpadea dos veces. Esto es una operación normal.

1. Editar el fichero devs/MountList y cambiar el valor HighCyl de RAD: a HighCyl= 79 (mismo HighCyl que un disco flexible de 880K).
2. Insertar las siguientes líneas en Startup-Sequence, entre las líneas de FastMemFile y BindDrivers.

```
failat 30
assign >NIL: RAD: exists
  if warn
    echo "Montaje RAD:"
    mount RAD:
    if not exists RAD:c
      echo "Copiando df0: en RAD:"
      SYS: system/diskcopy<NIL:df0: to RAD: name "RAMWB"
      endif
    endif
RAD:c/failat 10

RAD:c/cd RAD:c
```

```
RAD:c/echo "Transfiriendo control a RAD:....." NOLINE
assign c: RAD:c
assign s: RAD:s
assign l: RAD:l
assign libs: RAD:libs
assign devs: RAD:devs
assign fonts: RAD:fonts
assign sys: RAD:
echo "Hecho"
```

5.8.2 Ramdrive mínimo para la transferencia de control a la unidad de disco duro y controlador de disco duro A2090.

Una pequeña unidad ramdrive reiniciable puede utilizarse para transferir el control a una unidad de disco duro. Esto permite a los usuarios con controladores de disco duro no autoinicializables (unidades A2090) efectuar la reinicialización sin insertar un Workbench en df0:. La unidad ramdrive debe contener el fichero de configuración devs/system, el fichero s:startup-sequence y cualquier fichero y directorio necesarios para trabajar con BindDrivers y la asignación de control a una partición de unidad de disco duro que contenga Workbench.

Esta inicialización requiere una partición inicial que contenga, como mínimo los ficheros y directorios necesarios para ejecutar el fichero hd-startup. Este último montará las particiones adicionales y asignará directorios lógicos del sistema a las particiones que contengan los directorios de Workbench. También se listan algunos ficheros y directorios adicionales que son necesarios en esta partición inicial si se dispone de un controlador de inicialización automática A2090A. Hay que tener presente que estos ficheros son apenas suficientes para transferir el control a otra partición (probablemente FFS (fast file system), que contenga la totalidad de los directorios y comandos de Workbench. En caso de usar la partición inicial, se podría copiar en ella la totalidad del Workbench.

1. Comprobar que la partición inicial de disco duro contiene los siguientes directorios:

```
s (dir)
    startup-sequence          (autoinicializable)
    hd-startup
c (dir)
    cd
    assign
    echo
    mount
```



```
    BindDrivers               (autoinicializable)
    AddBuffers                (autoinicializable)
    SetPatch                  (autoinicializable)
devs (dir)
    MountList
    system-configuration      (autoinicializable)
libs (dir)
    icon. library
1 (dir)
    disk-validator
    FastFileSystem            (si se montan particiones FFS)
System (dir)
    FastMemFirst              (autoinicializable)
Expansion (dir)
    otros drivers
    no autoinicializables     (autoinicializable)
```

2. Copiar el driver de disco duro A2090 y el icono (HdDisk y HdDisk.info) en dos lugares: el cajón Expansión del disco de Workbench y en el cajón Expansión de la partición de disco duro que será el SYS: (contiene la totalidad de los directorios de Workbench). En los siguientes ejemplos, esa partición es FF0: y tiene asignado el nombre de FASTWB:.

3. Editar el fichero devs/MountList para RAD:, cambiando el valor HighCyl 21 a 7. Añadir los registros de MountList para cualquier partición adicional que se tenga.

4. Añadir las líneas siguientes al Startup-Sequence inmediatamente después de la línea Binddrivers (línea 6). Es posible que haya que cambiar la referencia de dh0: a una unidad de partición inicial diferente, dependiendo de la configuración.

```
failat 30
assign <NIL: INIT: dh0:
  if not warn
    cd INIT:
    execute INIT:s/hd-startup
    endif
failat 10
```

```
; En este punto entra el Workbench de la unidad de disco duro
; Procede a crear el RAD: para la reinicialización
assign >NIL: RAD: exits
if warn
  echo "Montando RAD: ......" NOLINE
  mount RAD:
  if not exists RAD:c
    echo "preparando RAD:...."
    relabel drive RAD: name Ramdrive
    makedir RAD:c
    copy c:AddBuffers|assign|BindDrivers|cd|copy|echo RAD:c quiet
    rad:c/copy c:endif|execute|failat|if|makedir|SetPatch RAD:c quiet
    rad:c/makedir RAD:devs
    rad:c/copy devs:system-configuration RAD:devs quiet
    rad:c/makedir RAD:L
    rad:c/copy L:disk-validator RAD:L quiet
    rad:c/makedir Rad:Libs
    rad:c/copy Libs:icon.library RAD:Libs quiet
    rad:c/makedir RAD:System
    rad:c/copy Sys:System/FastMemFirst RAD:System quiet
    rad:c/makedir RAD:s
    rad:c/copy s:startup-sequence RAD:s quiet
    rad:c/makedir rad:Expansion
    rad:c/copy sys: Expansion rad:Expansion quiet
    endif
  echo "Hecho"
  endif
```

5 Crear el fichero hd-startup y almacenarlo en el directorio S de la partición de disco duro inicial (aquí referenciado por el nombre INIT: asignado en las líneas de inicialización anteriores). El fichero hd- startup montará las particiones adicionales, les transferirá el control y establecerá los caminos (paths) y asignaciones lógicas del disco duro. A continuación hay un ejemplo de fichero hd-startup. Este fichero puede modificarse para corresponder con cualquier sistema de disco duro.

```
; Asignación de los directorios de sistemas necesarios para montar el
; resto de las particiones.
INIT:c/cd INIT:c
assign DEVS:INIT:Devs
Assign L:INIT:L
```



```
; En este ejemplo, el usuario tiene dos particiones FFS, FF0: y FF1:
; FF0:contiene la totalidad de los directorios de Workbench.
; Asignaremos el nombre lógico FASTWB a la partición que contiene los
; directorios de Workbench y H: a la partición del trabajo del usuario
; para facilitar los cambios de script.
mount FF0:
mount FF1
assign FASTWB:FF0
assign H:FF1:
;asignación de todos los directorios de sistema a FASTWB:
assign c:      FASTWB:c
assign SYS:    FASTWB:
assign DEVS:          FASTWB:Devs
assign LIBS:   FASTWB:Libs
assign L:      FASTWB:L
assign S:      FASTWB:s
assign C:      FASTWB:c
assign Fonts:FASTWB:fonts
```

6 Copiar el MountList modificado en el directorio devs: de su partición inicial y en el directorio devs de la partición de Workbench. Copiar el fichero Startup-sequence modificado en el directorio S de la partición inicial y de la partición de Workbench. (Se copiará desde la partición de Workbench a RAD:). Desconectar la máquina, esperar 30 segundos y luego, reinicializar con el Workbench modificado.

5.8.3 Pequeña unidad Ramdrive recuperable para un Amiga de 1 MB

Esta pequeña ramdrive no es adecuada para la reinicialización porque no puede contener la totalidad de los comandos y manejadores requeridos durante la inicialización. Tiene cierta utilidad para liberar DF0: porque contiene algunos comandos de frecuente empleo, el directorio s y el directorio Expansión. Con esta RAD:, podrá iniciar también un NEWSHELL desde la línea de comando o a partir del icono en la unidad Ramdriver sin tener que insertar el Workbench.

Con esta modificación, la inicialización tarda un par de minutos al conectar el equipo por primera vez, pero es mucho más rápida cuando se efectúa una reinicialización.

1. Abrir el icono del disco de Workbench y luego, el cajón Prefs. Presionar una vez el icono Pointer y seleccionar INFO a partir del menú de Workbench. Cambiar la especificación de Default Tool de SYS:Prefs/Preferences a Preferences. Pulsar return y luego, seleccionar SAVE para grabar el cambio. Repetir este procedimiento con los iconos Printer y Serial.

2. Hacer los cambios siguientes en el fichero DEVS/MountList:
- En el registro Newcon:, añadir esta línea: Mount = 1
- En el registro RAD:, cambiar el valor High Cyl de 21 a 14 y añadir esta línea: BootPri = -129

3. Antes de la línea LoadWb en el fichero Startup-sequence, eliminar las líneas siguientes (líneas 18 y 19):

```
Sys: System/SetMap e; Activa ()/* en el teclado
Path ram: c: sys: utilities sys: system s: sys: prefs add
```

4. Insertar las líneas siguientes en el fichero Startup-Sequence, entre las líneas de FastMemFist y BindDrivers (5 y 6). Es posible modificar las líneas de "copia" del siguiente script para insertar algunos comandos diferentes en la unidad Ramdriver. Se necesitan los directorios y algunos de los comandos, (tales como Newshell, ENDCLI, RUN. FORMAT Y DISKCOPY).

```
failat 30
assign >NIL: RAD: exists
if warn
  echo "Montado RAD: ..." NOLINE
  mount RAD:
  if not exists RAD:c
    echo "Preparación de DISCO RAM.." NOLINE
    relabel drive RAD: name RamDrive
    makedir RAD:c
    copy c: assign|copy|delete|dir|echo|ed|else RAD:c quiet
    rad:c/copy c:endcli|endif|if|info|makedir RAD:c quiet
    rad:c/copy c:newshell|path|prompt|rename|run RAD:c quiet
    rad:c/copy sys: Utilities/More rad:c quiet
    rad:c/makedir RAD:s
    rad:c/copy s: RAD:s all quiet
    rad:c/makedir RAD:System
    rad:c/copy sys:system/CLI|format|diskcopy rad: System quiet
    rad:c/copy sys:Shell|Shell.info RAD:quiet
    rad:c/makedir rad:Expansion
```



```
    rad:c/copy sys:expansion rad:Expansion quiet
    endif
  endif
failat 10
assign s: RAD:s
path rad:c rad:system sys:utilities sys:system sys:prefs sys: s: add
Sys:system/SetMap e
assign sys: RAD:
echo "Hecho"
```

5. Añadir estas dos líneas antes de la línea de LoadWb:

```
path c: ram: add
assign c: rad:c
```



6. Utilidades en el Disco Extras

6.1 Herramientas

El cajón Tools (Herramientas) contiene varias utilidades que facilitan el trabajo con Amiga. Amplian y mejoran las capacidades básicas de Workbench. Con estos programas, podrá modificar iconos y tipos de letra, comprobar la memoria del sistema, editar ficheros de texto y cambiar los colores de una pantalla Intuition. El cajón Tools incluye:

FED — Para modificar los tipos de letra existentes o crear otros nuevos
FreeMap — Para visualizar la utilización de memoria chip.
IconEd — Para rediseñar el aspecto de los iconos
IconMerge — Para la fusión y división de imágenes de los iconos
KeyToy2000 — Para visualizar el mapa de teclado de un Amiga2000.
MEMACS — Para editar ficheros de texto
Palette — Para cambiar los colores de una pantalla Intuition
PerfMon — Para controlar el rendimiento del sistema.

Cada una de estas utilidades se explica a continuación, con la excepción de MEMACS. MEMACS es un editor de texto tan potente y complejo que requiere su propio capítulo. Se explica por completo en el capítulo 7.

6.1.1 FED

FED es un editor de tipos de letra que sirve para cambiar los tipos de letra de Workbench o para crearlos de diseño propio. Sin embargo, si se tiene previsto cambiar un tipo de letra de Workbench, se debe experimentar con una copia del disco de Workbench, ya que una vez que se hace algún cambio, no se puede restaurar el original. Es preciso tenerlo en cuenta. FED no puede utilizarse para editar tipos de letra de colores o un tipo de letra que sea mayor de 32 pixels en una u otra dimensión.

Cuando se haga una doble pulsación sobre el icono FED, aparecerá una ventana llena de gadgets, cajas, conmutadores, números y símbolos. Hay también una barra de menú a través de la parte superior de la pantalla; los menús son: Project, Edit y Attributes. Se hacen todos los trabajos de creación/edición en esta ventana. Todas la opciones de los menús y los gadgets se describen a continuación.

Si va a editar un tipo de letra para Workbench, lo primero que hay que hacer es cargar el tipo de letra en FED. Par hacerlo, se selecciona la opción Open a partir del menú Project. Aparecerá un requester que proporciona la lista de los tipos de letra disponible. Seleccione el que quiera cargar y elija Load It. Si cambia de idea, elija Whoops! (para realizar un tipo de letra de nuevo diseño seleccionar New en lugar de Open).

Cada carácter del tipo de letra aparece en una de las cajas de caracteres en el lado derecho de la pantalla. Sólo puede ver un número limitado de cajas a la vez, y hay realmente más de 200 cajas para un tipo de letra característico. La caja de caracteres refleja la apariencia real de un carácter. Cuando se realizan cambios, también se modifica la presentación visual en la caja de caracteres.

Cada carácter está constituido por una serie de puntos. Cada punto refleja un pixels del carácter. Se usa el ratón para crear un carácter en la caja de edición que llena el lado izquierdo de la pantalla.

- Para cambiar un punto, presione sobre el mismo con el ratón
- Para dibujar puntos, presione sobre cualquier punto desactivado y luego, arrastre el ratón.
- Para borrar puntos, presione sobre cualquier punto activado, y luego, arrastre el ratón.

Cada uno de los gadgets es explicado someramente para que se puedan comprender sus funciones. Luego, el gusto artístico y la imaginación permitiran al usuario obtener tipos de letra que atraigan la atención.

Los Gadgets

Conmutador LoRes — selecciona una resolución de 320 x 200 ó 640 x 200.

Conmutador Grid — activa o desactiva la retícula de la caja de edición



Rombo scroll — Si un carácter es más grande que el área de presentación visual de la caja de edición, puede desplazarse a los límites exteriores de la caja presionando sobre las flechas del rombo Scroll. El carácter se desplazará solamente si su borde exterior no está visualizado. Por ejemplo, no se podrá desplazar un carácter a la izquierda, si puede verse ya su borde izquierdo, aún cuando dicho borde no esté en el contorno de la caja de edición.

Zoom — Permite seleccionar el tamaño de la presentación visual de la caja de edición.

Triángulos izquierda/derecha — desplaza el carácter actual a la izquierda o derecha en un pixel.

Triángulos arriba/abajo — desplaza el carácter arriba o abajo en un pixel.

R — Invierte el carácter

Flecha izquierda/derecha — Báscula el carácter a la izquierda o la derecha.

Flecha arriba/abajo — Báscula el carácter arriba o abajo.

Las cajas

Las cajas establecen los parámetros específicos para un tipo de letra. Para más explicación de estos parámetros, consulte el capítulo de texto del Addison-Wesley ROM Kermel Manual: *Libraries and Devices.*

Las cajas Lo y Hi — Determinan el número de caracteres en un tipo de letra o el rango de caracteres (es decir, qué caracteres guardar). Por ejemplo, podría tener un rango que solo incluyera mayusculas o un rango que incluyera solamente simbolos numericos. El rango para los tipos de letra en el Workbench es desde 032 a 255.

Kern — Determina los datos del "kerning" (formación del Cram tipográfico); suele estar puesta a 0.

Space — Determina la información del espaciado proporcional o la anchura de rectángulo de cada carácter - cuantos pixels de espacio llenará el carácter en la pantalla.

Width — Trabaja con la variable Space para determinar la información de espaciado proporcional - cuantos pixels reales de datos se utilizan para el carácter.

Kern, Space y Width solo pueden cambiarse para tipos de letra proporcionales.

BLine — Especifica la línea base de los caracteres. La línea base está representada por la línea verde horizontal en la caja de edición. Representa el número de bloques de retícula desde la parte superior del carácter a la línea base. Hay que considerar a la línea base como una línea pautada en un papel.

XSize — Representa la anchura nominal de un tipo de letra.

YSize — Representa la altura nominal de un tipo letra.

El menú Project

New — Borra las cajas de caracteres para permitir iniciar un trabajo.

Open — Lista los tipos de letra disponibles y permite cargar uno de ellos.

Save — Graba el tipo de letra con el que se ha estado trabajando bajo el nombre original.

Save-as — Permite grabar un tipo de letra bajo un nuevo nombre.

About — Lista los créditos

Quit — Sale de FED

El menú Edit

NOTA: Las opciones en este menú afectan al juego de caracteres COMPLETO y algunas son muy difíciles de invertir.

Make Italic — Pone en cursiva de modo algorítmico el juego de caracteres completo.

Make bold — Cambia algorítmicamente el juego de caracteres completo a negritas.

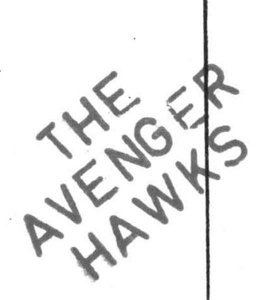
Make underlined — Realiza un subrayado algorítmico del juego de caracteres completo.

Copy to — Copia un carácter desde una caja de un caracter a otra. Para utilizar esta opción, se selecciona una caja de caracteres, por ejemplo K y luego, se elije Copy To. Cuando se selecciona otra caja de caracter, se copiará la letra K en esa caja. Hasta que se vuelva a seleccionar Copy To, el puntero seguirá siendo un puntero de "copia" y cada caja que seleccione recibirá una copia de la caja de caracter originalmente seleccionada. El modo de copia se mantendrá en efecto hasta que se vuelva a seleccionar Copy To.

Erase — Borra el carácter de la caja de caracter seleccionada.

All right — Desplaza todos los caracteres a la derecha en un pixel.

All left — Desplaza todos los caracteres a la izquierda en un pixel.



All up — Desplaza todos los caracteres hacia arriba en un pixel.

All down — Desplaza todos los caracteres hacia abajo en un pixel.

El menú Attributes

Este menú permite establecer los bits de estilo y tipo, del juego de caracteres.

Font Type — elige un espaciado de anchura fija o proporcional.

Font Style — elige los estilos normal, cursiva, negrita, subrayado o extendido. Para la mayoría de los tipos de letra se selecciona Normal. Si se designa un tipo de letra especial en cursiva, por ejemplo, se posiciona el indicador de cursiva (Italic). Cuando el sistema encuentre un tipo de letra cursiva de diseño especial, lo utilizará en lugar de intentar crear uno propio.

6.1.2 FreeMap

FreeMap proporciona una visualización gráfica de la utilización de memoria chip, mostrando los bloques utilizados y las zonas libres. Cada pixel en el área del mapa representa un bloque de 64 bytes. Si todos los bytes en un bloque están libres, el pixel es oscuro. Si un byte no está libre el pixel es claro. En la parte inferior de la ventana, se indica la cantidad de memoria CHIP RAM y FAST RAM libre.

Para abandonar FreeMap, se elije Please del menú Quit. La selección del menú Info proporciona una breve explicación de FreeMap.

6.1.3 IconEd

IconEd permite cambiar la apariencia de los iconos de Workbench. Ha sido desplazado al disco Extras desde el cajón System de Workbench. IconEd está completamente documentado en su manual Introduccion al Commodore -Amiga.

6.1.4 IconMerge

IconMerge permite la fusión de las imágenes de dos iconos de Workbench de imagen única. También permite dividir un icono de imagen doble en dos iconos de imagen simple. Un icono de doble imagen es un icono que cambia su forma cuando es seleccionado.

Cuando se efectúa una doble pulsación sobre el icono, aparece la ventana IconMerge y solicita que se introduzca una letra m para fusionar dos iconos de imagen simple o una letra s para dividir un icono de doble imagen. Por ejemplo, para fusionar el icono INCONED con el icono FED, introduzca una letra m en el indicador y se obtendrá la respuesta siguiente:

```
MERGE: Icon1, Icon2 (merge) -> Icon3
Enter all icon filenames without  ".info." Icon1:
```

Después de Icon1:, introducir "iconED" y pulsar RETURN. Un segundo indicador aparecerá para Icon2: Se introduce "FED". Para Icon3:, introducir "text". IconMerge fusionará los dos iconos y la ventana desaparecerá rápidamente.

Para ver el nuevo icono debe cerrar y reabrir la ventana Tools. El nuevo icono de prueba estará en la parte superior del icono IconEd. Arrastrar el icono de prueba a un espacio vacío en la ventana. El icono de prueba es una copia exacta del icono IconEd (Icon1). Cuando se efectúe una pulsación sobre el icono de prueba, aparecerá la imagen de FED (Icon2) para mostrar que se ha seleccionado el icono.

El icono IconMerge es un icono de doble imagen. Se puede dividir ese icono. Hacer una doble pulsación sobre el IconMerge para abrir la ventana correspondiente. Introducir una letra s en el indicador de fusión/división (merge/split) y aparecerá lo siguiente:

```
SPLIT: Icon1 (split) -> Icon2, Icon3
Enter all icon filenames without  ".info.": Icon1:
```

Introducir IconMerge junto a Icon1:, Icon para Icon2: y Merge para Icon3:. Después de que desaparezca la ventana IconMerge, cerrar la ventana Tools y luego, proceder a reabrirla. Los dos nuevos iconos, Icon y Merge, estarán detrás del icono IconMerge original.



Se arrastran a un espacio vacío de la ventana (o se selecciona Clean-up a partir del menú Special de Workbench). El icono reflejará la apariencia no seleccionada del icono IconMerge. Merge reflejará la apariencia resaltada de IconMerge.

Cuando se seleccione a uno u otro de estos nuevos iconos, se resaltarán simplemente. No cambiarán de forma como lo haría un icono de doble imagen. La división de un icono de doble imagen permite utilizar IconEd en cada una de las dos imágenes. Las imágenes modificadas pueden volverse a fundir por medio de la opción de fusión de IconMerge.

Para ejecutar IconMerge a partir del CLI el formato es:

```
ICONMERGE[<icon1><icon2><icon3>[OPTS]]
```

La acción por defecto para IconMerge es la fusión de los dos iconos. Si no se especifica ningún icono, aparecerá la ventana IconMerge y podrá proseguir como se indicó anteriormente. Si especifica OPTS, IconMerge dividirá los iconos nombrados como <icon1> e <icon2>.

Algunas cosas a recordar

1) Los nombres de los iconos deben introducirse sin el sufijo .info
2) Cuando se fusionan iconos, hay que cerciorarse de que son del mismo tamaño.

6.1.5 KeyToy2000

Una doble pulsación sobre el icono KeyToy2000 da lugar a una presentación visual del KeyMap global actual para el teclado que acompaña al ordenador Amiga2000.

La presentación visual inicial refleja los caracteres que se obtienen cuando se pulsa cada tecla sola. Para ver los caracteres que se obtendrán cuando se pulsen simultáneamente las teclas modificadoras con las teclas de carácter, hacer una pulsación sobre el gadget correspondiente en la visualización de KeyToy o pulsar la tecla correspondiente en el teclado. Las teclas modificadores son Control, ambas Shift y ambas Alt.

A continuación se da una guía para interpretar la presentación visual de KeyToy:

- Todas las teclas KeyToy etiquetadas en color azul no se utilizan directamente en KeyToy (esta es la razón por la que Ctrl, Shift y Alt aparecen en azul en la presentación visual inicial. Después de que se seleccionen una o más de estas teclas las etiquetas cambian de color.
- Cualquier tecla etiquetada en rojo es una tecla "muerta", con la excepción de las dos teclas Amiga y la tecla CAPS LOCK.
- Cualquier tecla etiquetada en cursiva negrita es susceptible de hacerse inoperativa.
- Cualquier tecla etiquetada con $$ se define por una cadena de caracteres de longitud superior a un carácter.
- Un carácter precedido por ^ o ~ es un carácter de control.
- Si una tecla está en blanco, no está definida para su uso en combiancíón con una modificadora.

6.1.6 PALETTE

Con Palette se pueden modificar los colores de una pantalla. Difiere de las capacidades cromáticas de Preferences en que Preferences está limitada a los colores de la pantalla de Workbench. Sin embargo, los cambios de colores realizados con Palette solo son temporales. No pueden grabarse en disco.

Para abrir Palette a partir del Workbench, hacer una doble pulsación sobre su icono. La ventana Palette Tool aparecerá en la pantalla situada más al frente, que suele ser la pantalla de Workbench. Para modificar los colores de una pantalla diferente, es necesario llevar esa pantalla a la parte frontal de la presentación visual antes de abrir Palette. Abrir la pantalla deseada y luego, deslizarla hacia abajo de modo que quede también visible la pantalla de Workbench. Abrir la ventana Tools en la pantalla de Workbench y realizar una doble pulsación sobre el icono Palette. Cuando se abra la ventana Palette Tools, estará en la pantalla más al frente.

Para ejecutar Palette a partir del CLI, el formato es:

PALETTE [<bitplanes>] [<screentype>]

Especificando los valores correspondientes a las opciones <bitplanes> <screentype>, se podrá abrir una pantalla de prueba "personalizada". Los valores para <bitplanes> <screentype> son como sigue:

<bitplanes> especifica la profundidad de la pantalla de prueba: 1 = 2 colores, 2 = 4 colores 3 = 8 colores, 4 = 16 colores, 5 = 32 colores

<screentype> especifica la resolución de la pantalla de prueba: 0 = 320 x 256 pixels, 1 = 320 x 512 (pantalla entrelazada), 2 = 640 x 256, y 3 = 640 x 512 (pantalla entrelazada)

NOTA: El valor para <bitplanes> está restringido a 4 o un valor menor si el correspondiente a <screentype> es igual a 2 o 3.

La ventana Palette Tool contiene varios gadgets y deslizadores. A través de la parte superior de la ventana hay rectángulos de color que muestran los colores que pueden modificarse. Por debajo de estos rectángulos hay tres deslizadores de color: rojo, azul y verde. Elegir un rectángulo de color a modificar y luego, arrastrar los deslizadores de color hasta que tenga el color deseado. Los cambios de color se reflejan en la caja vertical que se extiende a lo largo de los deslizadores de color. Repetir este proceso con cada rectángulo de color hasta tener la pantalla configurada según se desee

Eligir la caja OK para realizar el cambio de color. Elegir RESET para volver los colores a sus estados originales. O bien, elegir CANCEL para abandonar Palette sin realizar ningún cambio. ADVERTENCIA: Si abre Palette en una pantalla distinta de la de Workbench debe cerrar primero Palette antes de salir o cerrar la aplicación que abrió la nueva pantalla.

6.1.7 PerfMon

Haga una doble pulsación sobre el icono PerfMon y aparecerá en la pantalla la ventana Perfomance Monitor. La parte superior de la ventana muestra la cantidad de tiempo de CPU actualmente en uso (calibrada para una CPU 68000). La línea central negra indica un 100% de utilización de CPU. La parte inferior de la ventana muestra la cantidad de CHIP RAM actualmente en uso. La línea negra inferior indica un 100% de utilización de memoria chip . La cantidad de memoria rápida disponible se visualiza en la parte inferior de la ventana.

Se puede elegir el intervalo de tiempo para la actualización del rendimiento a partir del menú PM. Las opciones son 0.5, 1 y 2 segundos.

6.2 PC Utilities (Utilidades PC)

PC Utilities permite utilizar una unidad de disco flexible de 5 1/4 pulgadas con el sistema Amiga. Con una unidad de disco de 5 1/4 pulgadas, se pueden copiar ficheros desde un ordenador personal al Amiga y viceversa. En muchos casos, cuando se añade un dispositivo de expansión al sistema, tal como un disco un duro, debe montarse, indicando al Amiga su existencia añadiendo un comando a la secuencia de inicialización. Sin embargo, no hay necesidad de hacer esto para emplear PC Utilities. Si monta (Con Mount) la unidad de 5 1/4 pulgadas, PC Utilities no funcionará de manera correcta.

Si se obtiene un mensaje que indica que no se dispone de unidades de 5 1/4", hay que hacer una doble comprobación de que la unidad está adecuadamente conectada y de que está encendida. Además, hay que de reinicializar el ordenador, después de que la unidad de 5 1/4" haya sido conectado al sistema.

6.2.1 PC Copy

PC Copy permite copiar ficheros desde un disco de 5 1/4 " de ordenador personal tipo PC a un disco de 3 1/2" del Amiga. Cuando se abra PC Copy, aparecerá una ventana para que se puedan introducir los nombres de los ficheros que se quieren copiar. Los ficheros en el directorio raíz del disco de 5 1/4 " serán visualizados. Se puede efectuar una pulsación sobre el nombre del fichero para hacer que parezca en el gadget FROM o teclearlo. Se debe introducir también el nombre del fichero de Amiga que se quiere establecer como destino. Es necesario introducir el camino ("path") completo de ambos ficheros.

Cuando se hace una copia en un disco de Amiga, no se puede crear un nuevo directorio o subdirectorio. Cualquier directorio especificado debe existir ya en el disco.Para crear un nuevo directorio, hay que duplicar el cajón Empty y proceder a renombrarlo o utilizar el comando MAKEDIR del AmigaDOS.

Una vez introducidos lo nombres correctos de los ficheros, efectúe una pulsación sobre el gadget COPY. Se visualizará una nueva caja que dirá:

```
Total bytes to copy <xxxxx> (Total bytes a copiar)
Bytes copied so far <xxxxx> (Bytes copiados hasta ahora)
```

El número de bytes se actualizará durante todo el proceso de copia. Para salir de PC COPY se selecciona CANCEL o se efectúa una pulsación en el gadget de cierre de la ventana.

6.2.2 PCFormat

Si se va a copiar un fichero desde un disco de Amiga a un disco de 5 1/4 " con el empleo de ToPcopy, el disco de 5 1/4 " debe formatearse adecuadamente utilizando PCFormat. Cuando se abra PCFormat aparecerá una ventana que visualiza las opciones para Drive, DOS Version, Sides y Sectors/Track. Por lo general, no hay necesidad de cambiar los posicionamientos por defecto que están presentes. Sin embargo, es posible que se quiera especificar un nombre de volumen para el disco. Para hacerlo, bastará teclear un nombre y aparecerá en el indicador del gadget VOLUME NAME.



Para formatear un disco, meter un disco en la unidad y efectuar una pulsación en el gadget Format.NO comience el formateo si no hay ningún disco en la unidad. Aparecerá una caja para informar que el formateo está en curso:


```
Formatting Track <xx> (Formateando pista)
Tracks Remaining <xx> (Pistas que quedan)
```

Una vez formateada cada pista, la utilidad seguirá con la verificación de cada pista. Si se necesita ahorrar tiempo, se puede seleccionar el gadget Abort durante el proceso de verificación.

6.2.3 ToPCCopy

ToPCCopy permite copiar ficheros desde un disco de 3 1/2" de la Amiga a un disco de 5 1/4" de ordenador personal Tipo PC. Cuando se abra TopCCopy aparecerá una ventana con gadgets que permitirá introducir el camino completo para el fichero FROM(Amiga) y el fichero TO (PC). Los ficheros que estén incluidos en el disco de Amiga se visualizarán en la mitad inferior de la caja de la ventana. Si efectúa una pulsación sobre el nombre del fichero, aparecerá automáticamente en el gadget FROM.

Si se quiere crear un subdirectorio en el disco de PC, hay que incluir el nuevo directorio en el 'path' que se va a introducir en el gadget TO.

Después de que se hayan introducido los nombres de los ficheros correctos, efectúe una pulsación en el gadget COPY. Lo mismo que con PC Copy, aparecerá una caja que visualiza:

```
Total bytes to copy <xxxxx> (Total de bytes a copiar)
Bytes copied so far <xxxxx> (Bytes copiados hasta ahora)
```

Esta información será actualizada a medida que avanza el proceso de copiado. Cuando esté terminada la copia, se efectúa una pulsación sobre el gadget CANCEL para salir.

6.2.4 Filtering

Cuando se copian ficheros ASCII entre el Amiga y el PC, es posible que se quiera utilizar el gadget de filtración de texto. Sus opciones son Text-7, Text-8 y OFF. Cuando copia un fichero ASCII utilizando Text-7, los datos no tendrán el bit de mayor orden del byte activado. Text-8 incluye el bit de mayor orden del byte.



7. MEMACS

MEMACS (que es un acrónimo de MicroEmacs) es un editor orientado a la pantalla que permite editar ficheros múltiples de una sola vez. La única restricción es que el total de cada fichero debe ser capaz de caber en la memoria de una vez, puesto que MEMAC realiza todas sus operaciones con texto residente en memoria.

La longitud de las líneas que se pueden editar está limitada a 80 caracteres. Los caracteres que van más allá del 80º carácter de la línea no se pierden, si no que simplemente no se muestran en la pantalla. La única forma de ver esos caracteres es partir la línea o suprimir algunos de los caracteres visualizados. Cuando se introducen nuevos caracteres, se puede mantener el tecleado más allá del 80º carácter de una línea, pero lo que se escriba no aparecerá en la pantalla.

Se puede ejecutar MEMACS a partir de Workbench y del CLI. Cuando se haga a partir del Workbench, hay que realizar una doble pulsación sobre el icono. Cuando se haga a partir del CLI, el formato es:

MEMACS	[<nombre del fichero>] [goto <n>] [OPT W]
[<nombre del fichero>]	especifica el fichero a introducir para su lectura en MEMACS
[goto<n>]	especifica que el cursor debe aparecer en la enésima línea del fichero
[OPT W]	abre MEMACS en una ventana de Workbench

7.1 Convenios notacionales y terminología especial

A través de todo este capítulo, algunas secuencias/combinaciones de teclas serán objeto de referencia de la manera siguiente:

^(char)	El símbolo del acento circunflejo (^) seguido por un carácter es una "combinación de teclas de control" . Esto significa que se debe mantener pulsada la tecla de control cuando se pulse la tecla del carácter designado.

'(char)' — Cuando un carácter esté encerrado entre apóstrofes, significa que no importa que esté escrito en mayúsculas o minúsculas. Será la propia tecla la que seleccione la función. (Esta notación se utiliza mucho en el resumen al final de este mismo capítulo).

<ESC> — Representa la tecla ESC (escape) del teclado del Amiga.

<DEL> — Representa la tecla DEL (delete) del teclado del Amiga.

<TAB> — Representa la tecla TAB del teclado del Amiga.

<RETURN> — Representa la tecla Return del teclado del Amiga.

Hay algunos términos especiales asociados con MEMACS con los que se debe estar familiarizado:

Buffer: Un área de memoria que controla MEMACS. Hay siempre, como mínimo, un buffer utilizado por MEMACS y contendrá 0 o más caracteres de texto.

Dot(Punto): La posición actual del cursor.

Mark (Marca): Una posición del cursor que se puede especificar. (Cada buffer tiene su propio punto y marca). La opción del menú Set-Mark permite "marcar" la posición del cursor actual. Luego, es posible desplazarse hacia adelante o atrás en el fichero, añadiendo o suprimiendo texto. A continuación, cuando se quiera volver al lugar que se marcó, bastará seleccionar el comando Swapdot&mark. También se puede establecer una marca para indicar un comienzo de un bloque de texto que se quiera duplicar, desplazar o suprimir. El "bloque" abarcará todos los caracteres que comienzan con la marca y que continúan hasta la posición actual del cursor.

Kill: El comando kill elimina texto de la pantalla y lo graba en un buffer de eliminación. Este texto se puede recuperar y volver a poner en el documento utilizando el comando YANK. Cuando se emiten comandos kill sucesivos (sin seleccionar yank entre ellos), cada bloque de texto que se suprima se añadirá al texto existente en el buffer de eliminación (kill).

Yank: El comando Yank copia el contenido del buffer de eliminación actual en la línea inmediatamente por encima de aquella en la que está situado el cursor. Puede copiar un bloque de texto desde un buffer a otro suprimiendo ese bloque y luego sin desplazar el cursor, volver a aplicar inmediatamente este comando en el mismo buffer. Desplace el cursor a una nueva posición y elija de nuevo Yank. El texto que quiere copiar seguirá estando en el buffer de eliminación y se mantendrá allí hasta que marque y elimine otro bloque de texto.

Ventana: Una ventana en MEMACS es algo diferente que una ventana Intuition en Workbench. En MEMACS, la pantalla puede dividirse en "rebanadas" múltiples de modo que pueda editar y visualizar más de un buffer o dos o más partes del mismo buffer. Cada "rebanada" es una ventana de MEMACS.

Read a File: Cuando se pide a MEMACS que lea un fichero (utilizando el comando del menú read-file), el contenido del buffer actual se sustituye por el contenido del fichero que se quiere leer.

Visit a File: Si se quiere acceder a un nuevo fichero sin sustituir el contenido del buffer actual, se puede pedir a MEMACS que visite un fichero (utilizando el comando visit-file). MEMACS asigna un nuevo buffer al fichero que está "visitando".

Select Buffer: Puede efectuar una conmutación errática entre los buffer con los que está trabajando eligiendo el comando Select-Buffer y especificando el nombre de buffer que quiere emplear. MEMACAS asigna, a veces, un nombre más corto a un buffer que el nombre de fichero al que corresponde. Tenga cuidado en especificar el nombre del buffer cuando se quiera efectuar la conmutación.

Modified Buffers: Cuando se haga cualquier cambio en un buffer, incluso cuando solamente se pulse <return> y luego se borre, MEMACS lo memoriza y marcará ese buffer como un buffer modificado.

Se pueden ver que buffers se modificaron utilizando el comando List-Buffers. Cualquier buffer modificado se indica con un asterisco (*). Si se intenta salir de MEMACS sin salvar ningún cambio, un prompt indicará que existen buffers modificados y preguntará si realmente se quiere abandonar. Una vez que se haya salvado un buffer, se elimina el estado operativo modificado.

7.2 Apertura de MEMACS

Cuando se abra MEMACS, aparecerá una nueva pantalla. En la parte inferior de esta pantalla están las palabras "MicroEMACS- main". Esta línea visualiza el nombre del buffer que está actualmente en uso. En este caso, se trata del buffer principal(main). Recuerdese que un buffer contiene 0 ó más caracteres de texto.

En condiciones normales, se llamará a MEMACS especificando un nombre de fichero. Si existe el fichero, se introducirá por lectura en un buffer. Si el fichero no existe, se creará cuando se grabe el trabajo.

Se pueden tener varios buffers en uso a la vez y se pueden mostrar uno o más en la pantalla al mismo tiempo. Las opciones del menú permiten el paso de uno a otro. En todo momento, lo que se ve en la pantalla es lo que está realmente en el buffer. Si el contenido de un buffer ha sido leído o escrito en un fichero, ese buffer estará asociado con ese fichero. En este caso, la línea inferior de la pantalla visualizará el nombre del buffer junto con el nombre del fichero con el que está asociado.

MEMACS tiene dos modos de operar: normal y comando. Cuando MEMACS está en el modo normal, se podrá:

- Desplazar el cursor con el empleo de las teclas correspondientes
- Desplazar el cursor al borde de la ventana manteniendo pulsada la tecla SHIFT y pulsando la tecla del cursor correspondiente.
- Desplazar el cursor pulsando el botón izquierdo del ratón en el lugar deseado de la pantalla.
- Insertar caracteres en la posición actual del cursor con su simple pulsación
- Suprimir el carácter en la posición actual del cursor pulsando <del>
- Borrar el carácter a la izquierda del cursor pulsando la tecla de retroceso <Backspace>
- Realizar otras funciones especiales según se explica en la sección del menú y en los resúmenes de comandos que siguen.

Cuando MEMACS está en el modo de comando el cursor salta a la última línea inferior de la pantalla y el programa pregunta alguna información suplementaria. En el modo de comando se entra mediante varias opciones del menú que se explican más adelante.



Comandos del Ratón

También se puede utilizar el ratón para la interconexión con MEMACS. Si la ventana de MEMACS está inactiva, pulsando sobre ella con el ratón se activará la ventana. Luego, se podrá desplazar el cursor moviendo el puntero del ratón al lugar en donde quiere que esté el cursor y pulsando el botón izquierdo del ratón. También se puede emplear el ratón para la conmutación entre buffers. Sin embargo, para hacer esto último ambos buffers deben estar visibles en la pantalla.

7.3 Menús de MEMACS

MEMACS ofrece las siguientes opciones en su menú principal:

Project	—	Opciones orientadas a ficheros y sistema
Edit	—	Comandos de edición de ficheros
Window	—	Controla las características de las ventanas de MEMACS
Move	—	Controla la colocación del cursor
Line	—	Operaciones orientadas a líneas
Word	—	Operaciones orientadas a palabras
Search	—	Opciones de búsqueda y de búsqueda/sustitución
Extras	—	Controla el valor numérico de argumentos y permite ejecutar una serie de operaciones como si fuera un comando especial único.

En esta sección se explicará cada uno de estos menús y sus comandos. Cada uno de los comandos tiene también un atajo por teclado. Los atajos aparecen en los menús, a la derecha del comando, y en este texto junto al margen derecho.

7.4 El menú Project

Los comandos en el menú Project, con la excepción de Visit-file , afectan al buffer asociado con la posición actual del cursor.

Rename **^XF**

Cambia el nombre del fichero asociado con el buffer actual. Este comando es de utilidad si se están grabando versiones de un programa o fichero de texto a medida que se avanza. Se puede dar una orden de grabación (Save) para la primera versión, modificar algo, renombrar el fichero asociado con este buffer y luego, grabar la nueva versión.

Cuando se selecciona Rename, MEMACS solicita:

```
New file name: (Nuevo nombre de fichero)
```

Si simplemente pulsa <RETURN> sin especificar un nombre de fichero, el buffer no se asociará a un nombre de fichero. Hay que especificar un nombre aquí si se quiere que el buffer esté adecuadamente asociado con un fichero.

Read-file ^X^R

Sustituye el contenido actual del buffer por el contenido de un fichero. Cuando se seleccione Read-file, MEMACS desplaza el cursor a la línea inferior de la pantalla y solicita:

```
Readfile: (fichero a leer)
```

Introducir el path completo del fichero, incluyendo el nombre de volumen, directorio y fichero; luego, pulsar <RETURN>. El fichero se introduce por lectura en el buffer actual, grabándose encima de los datos que estaban allí almacenados.

Si no se quiere leer un fichero, simplemente se pulsa <RETURN> sin especificar un nombre de fichero. MEMACS ignorará la solicitud y volverá al modo normal.

Visit-file ^X^V

Permite trabajar con ficheros adicionales, aparte del primer fichero que se haya abierto. Se debe estar ya editando algo antes de que se pueda visitar otro fichero. Este comando es de utilidad para los programadores que estén creando un programa y quieran utilizar trozos o referencias de otros programas.



Cuando se emite este comando, MEMACS desplaza el cursor a la línea inferior y solicita:

```
Visit-file: (fichero a visitar)
```

Teclear el 'path' completo del fichero y pulsar <RETURN>. MEMACS leerá el fichero en un buffer, si no está ya allí. Si el fichero que se quiere visitar está en un disco diferente, AmigaDOS visualizará un requester que pedirá se inserte ese disco en particular en cualquier unidad. Si el fichero está ya en un buffer, MEMACS le conmutará automáticamente a ese buffer.

Insert-file ^X^I

Inserta el contenido de un fichero en el buffer actual. Cuando se emite este comando MEMACS desplaza el cursor a la línea inferior y solicita:

```
Insert file: (fichero a insertar)
```

Introducir el camino completo (path) del fichero a utilizar y pulsar <RETURN>. MEMACS lo grabará en el buffer actual en un punto situado una línea por encima de la posición actual del cursor.

Save-file ^X^S

Graba el contenido del buffer actual en el fichero cuyo nombre está asociado con ese buffer. El nombre de fichero asociado con el buffer se determinó cuando el contenido de un fichero existente fue objeto de lectura (read-file) en un buffer o cuando se renombró (Rename) el fichero asociado con el buffer actual.

Si no hay ningún nombre de fichero especificado en la línea de estado, MEMACS indica "no File Names" y rehusa realizar la operación de grabar.

Después de una operación Save satisfactoria, MEMACS utiliza la línea inferior de la pantalla para indicar cuantas líneas ha grabado en el fichero designado.

Save-as-file ^X^W

Permite especificar el nombre de un fichero a asociar con un buffer. Cuando se emite este comando, MEMACS solicita:

```
Write file: (fichero a grabar)
```

MEMACS está solicitando el nombre del fichero en el que debe grabar el contenido del buffer actual. Si se proporciona un camino completo y se pulsa <RETURN>, el buffer se grabará en ese fichero. (Si no se proporciona un nombre y se pulsa <RETURN>, volverá al modo normal. La línea de estado para el buffer, aparecerá la notación siguiente:

```
File: <nombre de fichero>
```

Apartir de ese momento ese fichero se utilizará para grabar el contenido actual de este buffer cuando se emita un comando Save.

Save-mod ^X^M

Graba el contenido de todos los buffer modificados al disco. Se utiliza esta opción con precaución para evitar modificar accidentalmente un buffer asociado con un fichero que se ha visitado, pero que no se pretende cambiar.

Save-exit ^X^F

Graba todos los buffers modificados y luego, sale de MEMACS. Es simplemente una combinación de las opciones Save y Quit. Se debe utilizar esta opción con precaución. (Ver Save-mod).

New-CLI ^-

Hace parecer una ventana CLI completamente nueva llamada "Spawn Window". Se pueden emitir tantos comandos de CLI en esta ventana de generación dinámica como se quiera sin interfirir con MEMACS. Para volver a MEMACS, se utiliza el comando ENDCLI. Desaparecerá la ventana "Spawn" y MEMACS se restaura a su estado anterior.

CLI-Command ^X!

Permite ejecutar un comando del AmigaDOS mientras se sigue estando en MEMACS. Es similar a emitir un comando RUN mientras se está en el CLI. Cuando se seleccione esta opción de menú, MEMACS desplaza el cursor a la parte inferior de la pantalla y le muestra un indicativo (!). A continuación, se puede teclear un comando para AmigaDOS a procesar en esta línea. MEMACS suspende temporalmente la operación y AmigaDOS ejecuta el comando. El resultado del comando aparece en un buffer temporal llamado spawn-output.

Quit ^C

Salida de MEMACS. Si uno o más de los buffers han sido modificados desde que fueron salvados por última vez en un fichero, MEMACS solicita:

```
Modified buffers exist, do you really want to exit? [y/n]?
(Hay buffers modificados, ¿quiere salir realmente?)
```

MEMACS está proporcionando una última oportunidad para grabar el trabajo realizado. Si no quiere salir de MEMACS, simplemente se pulsa <RETURN>. Si se quiere abandonar, se debe pulsar la tecla 'y' y luego <RETURN>.

Antes de abandonar, se puede comprobar que buffers están siendo objeto de referencia por MEMACS seleccionando List-buffers en el menú Edit. MEMACS lista los nombres asociados con cada buffer y marca con un asterisco cada buffer que haya sido modificado desde que se efectuó la última grabación en disco.

Hay circunstancias bajo las cuales no se desea grabar todos los buffer en los ficheros originales. Por ejemplo, si se hubiera escrito un programa y efectuado la copia de partes procedentes de otros programas. Algunos de los ficheros que fueron visitados pueden haberse modificado accidentalmente o pueden haberse visitado en un disco protegido contra grabación.

Si simplemente se está utilizando un programa antiguo como fuente de material temporal, no interesa destruir el programa original. Cuando se haya acabado de escribir el nuevo programa, se graba el nuevo material y se sale de MEMACS sin grabar los buffer modificados del programa origen.

Dos comandos alternativos de teclado para el comando quit son ^X^C y <ESC> ^C.

7.5 El menú Edit

Los comandos en el menú Edit afectan a la edición de los buffers y sus ficheros asociados.

Kill-region ^W

Borra bloques de texto del buffer actual y los graba en un buffer 'kill', que es un buffer especial para texto, que ha sido suprimido de los otros buffers utilizando el comando Kill. (El texto puede llevarse de nuevo al documento utilizando el comando Yank, descrito más adelante).

Si un bloque de texto ha sido "marcado" utilizando el comando Set-mark (explicado más adelante) y el cursor ha sido posicionado lejos de la marca, el área entre esos dos puntos se considera un bloque y puede suprimirse seleccionando Kill-region.

También puede utilizar Kill-region para copiar un bloque desde un sector del buffer a otro. Simplemente se marca el bloque, se selecciona kill-region y luego, sin desplazar el cursor, se selecciona inmediatamente Yank. El bloque permanecerá en su posición original, pero habrá también una copia del bloque en el buffer 'kill'.

Si se selecciona repetidamente Kill-region en diferentes areas del texto, sin ejecutar un comando Yank, cada sucesivo segmento 'kill' se añadirá al buffer correspondiente. Cuando se ejecute el primer comando Yank, se marcará el final del buffer 'kill'.

Yank **^Y**

Copia el contenido del buffer 'kill' en la línea inmediatamente por encima de la posición actual del cursor en el buffer actual. Yank invierte la acción de Kill-region, pero no cambiará el contenido del buffer 'kill'. Por consiguiente, podrá desplazarse repetidamente el cursor a otro buffer, seleccionar Yank y copiar el contenido del buffer 'kill'. Sin embargo la siguiente ocasión en que elimine un bloque de texto, el contenido del buffer 'kill' será sustituido por el nuevo material y se perderá el contenido anterior.

Kill-region y Yank se suelen utilizar juntos para desplazar texto desde un buffer a otro.

Set-mark **^@**

Marca la posición del cursor en un buffer. Cuando se selecciona Set- mark la posición del cursor queda marcada en el buffer actual. En lo sucesivo, cualquier otra posición del cursor será objeto de referencia como el punto (dot). Se pueden efectuar desplazamientos a voluntad entre la marca y el punto seleccionando el comando Swap-dot&mark en el menú Move.

Se puede utilizar Set-mark para marcar el comienzo de un bloque de texto que se quiere duplicar o desplazar a otro lugar en el buffer. Se establece la marca en el primer carácter que quiere incluir en el bloque. Cuando se desplaza el cursor a través del fichero, se está preparando un bloque de texto.

Un atajo de teclado alternativo para set-mark es <ESC>.

Copy- region **<ESC>w**

Copia el contenido de la zona marcada al buffer 'kill'. Este nuevo texto sustituye cualquier contenido anterior del buffer 'kill'.

Upper-region **^X^U**

Cambia a mayúsculas el texto completo de la zona marcada, la zona entre la marca y la posición actual del cursor (llamada punto o dot).

Lower-region **^X^L**

Cambia a minúsculas el texto completo de la zona marcada.

List-buffers **^X^B**

Divide la ventana del buffer actual y proporciona una lista de los buffer que MEMACS está manteniendo en ese momento. La lista tiene 4 columnas. Por ejemplo:

C	Size	Buffer	File
*	17260	emacs. doc	df1 : docfiles/emacs.doc

C es una abreviatura de "Cambiado" y visualiza un asterisco si el buffer ha sido modificado desde que se grabó por última vez en un fichero.

Size indica cuantos caracteres hay en un buffer determinado.

Buffer indica el nombre dado a este buffer. Si se ha leído un fichero, éste será normalmente el nombre del propio fichero menos el camino completo 'path'. Por ejemplo, si el fichero que se está editando es df1:docfiles/emacs.doc, su nombre de buffer será emacs.doc.

File indica el nombre del fichero, incluyendo el camino completo. Esto indica donde grabará MEMACS este fichero si se elige Save-file o Save- exit, mientras el cursor está en ese buffer.

Cuando se elige List-buffer, la línea de estado en la parte inferior de la pantalla visualiza "MEMACS-[List]". Aún cuando List-buffer haga aparecer una ventana, no se lista como un buffer disponible. Si se edita la ventana List-buffers, puede hacerse que actúe como cualquier otro buffer. Si, por ejemplo, se abre un fichero en la ventana List- buffers, el nombre del buffer seguirá siendo [List] y el nombre del fichero que ha sido abierto se asociará con la ventana de List-buffers.

Si se deja la ventana de List-buffers en la pantalla, pero utilizando una ventana diferente para modificar los buffers listados, la presentación visual de List-buffers no cambiará continuamente para reflejar los cambios hechos. Para obtener una información actualizada, se debe volver a seleccionar List-buffers.

Select-buffer ^Xb

Permite seleccionar qué buffer se desea editar en la ventana actualmente **seleccionada**, que es la ventana en donde está situado el cursor. Cuando se elige Select-buffer, MEMACS desplaza el cursor a la línea inferior y pregunta:

```
Use buffer:
```

Se debe proporcionar un nombre que sea el mismo que uno de los mostrados en el listado de List-buffers. Si se especifica uno de los nombres disponibles, ese buffer sustituye el contenido de la ventana seleccionada en ese momento.

Si se especifica un nombre que no está en el listado de List-buffers, se está indicando a MEMACS que proceda a crear un nuevo buffer con ese nombre. En este caso, no hay ningún nombre de fichero asociado con el nuevo buffer y se tendrá que renombrar el fichero o seleccionar el comando Save-as file cuando se esté preparado para grabar el contenido del buffer en un fichero.

Si se limita a pulsar <RETURN>, se ignorará el comando.

Insert-buffer <ESC>^Y

Inserta el contenido del buffer nombrado, en el buffer actual en la línea por encima de la posición actual del cursor. Cuando se selecciona Insert-buffer, MEMACS solicita:

```
Insert-buffer:
```

Se debe teclear el nombre del buffer a insertar y luego, pulsar <RETURN>.

Kill-buffer ^Xk

Borra el contenido del buffer elegido. MEMACS solo puede editar un fichero si el fichero completo cabe en la memoria disponible. Para obtener espacio en la memoria del sistema, se puede utilizar Kill- buffer para borrar el contenido de uno o más buffers. Este comando devuelve la memoria del buffer al gestor de memoria para su reutilización.

Cuando se elige Kill-buffer, MEMACS solicita:

```
Kill-buffer:
```


A continuación, se debe introducir el nombre del buffer que se desea suprimir. No se puede eliminar un buffer si su contenido está visualizado en ese momento.

Justify-buffer ^XJ

Elimina todos los espacios en blanco y tabulaciones a partir del borde izquierdo de todas las líneas en el buffer actual. El texto se redispone de modo que se alinee con los márgenes actuales.

Redisplay ^L

Produce un retrazado completo de toda la pantalla.

Quote-char ^Q

Permite entrecomillar un carácter y hacerlo formar parte del fichero de texto. Algunas combinaciones de teclado han sido asignadas como caracteres de control MEMACS (por ejemplo, los atajos de comandos de menú). Si se intenta insertar dicha combinación en un texto, MEMACS reaccionará como si se hubiera elegido una opción de menú.

Por ejemplo, Control-L (^L) indica a MEMACS que efectúe el retrazado de la presentación visual, pero ^L es también de utilidad como un control de impresión para insertar un carácter de avance de línea. Al seleccionar Quote-char, el siguiente carácter que se escriba será tomado "literalmente" por MEMACS y será insertado en el fichero de texto, en lugar de ser tratado como un comando de menú.

Para designar una combinación de tecla-control, se utiliza el circunflejo (^) seguido por el carácter, tal como se utiliza en este manual. Cuando MEMACS manipula el buffer, la combinación del circunflejo y el carácter es tratado como un solo carácter, tanto por las teclas de cursor como por el contador de caracteres.

También se puede emplear Quote-char para insertar un código de tecla <RETURN> en el texto o para insertar cualquier otro carácter de control que pueda necesitarse durante un comando de tipo macro. Incluso ^Q puede insertarse tecleándolo dos veces.

Un atajo (forma abreviada) alternativo de teclado para Quote-char es ^Xq.

Indent ^J

Desplaza el cursor a la línea siguiente, sangrando automáticamente la misma cantidad de espacios que la línea anterior.

Transpose ^T

Efectúa la permutación de las posiciones de dos caracteres contiguos. Coloca el cursor sobre el carácter situado más a la derecha de los dos caracteres.

Cancel ^G

Finaliza un comando del menú en curso, tal como un comando de consulta, busqueda y sustitución.

7.6 El menú Window

Una ventana en MEMACS no es lo mismo que una ventana Intuition (el sistema de presentación visual de Workbench). MEMACS divide la pantalla en múltiples 'rebanadas', lo que permite editar un fichero por separado (buffer) en cada ventana de MEMACS. El menú Window permite controlar cómo visualizar los buffers en la pantalla.

One-window ^X1

Hace del buffer actual una ventana única de tamaño total en la pantalla de MEMACS. Todos los demás buffers permanecen invisibles, lo que permite disponer de un espacio máximo para trabajar en el buffer actual.

Split-window ^X2

Divide por la mitad la ventana actual, posicionando el buffer actual idénticamente en ambas ventanas. Esto permite editar dos segmentos del buffer al mismo tiempo. Cualquier cambio realizado en una u otra ventana afecta al buffer completo. Esto es adecuado cuando se quiere ver lo que se escribió en una parte anterior del documento mientras se está trabajando en una sección posterior.

Next-window ^Xn

Desplaza el cursor "abajo" a la siguiente ventana y hace que esa ventana quede disponible para la edición.

Prev-window ^Xp

Desplaza el cursor "arriba" a la siguiente ventana y hace que esa ventana quede disponible para la edición.

Los comandos Next-window y Prev-window tienen una secuencia cíclica. Si se desplaza el cursor en todo su recorrido hacia abajo, enlazará automáticamente con la ventana superior. La selección de Prev-window cuando el cursor está en la ventana superior desplazará el cursor a la ventana inferior.

Expand-window ^Xz

Añade un línea a la ventana actual y borra simultáneamente una línea de la ventana contigua.

Shrink-window ^X^Z

Borra una línea de la ventana actual y añade simultáneamente una línea a la ventana contigua.

Next-w-page <ESC>^V

Visualiza la siguiente página de la siguiente ventana. Por ejemplo, si se ha dividido una ventana y se está trabajando en la ventana superior, la selección de Next-w-page desplazará el contenido de la ventana inferior (con la que no está trabajando) a la página siguiente.Esto no hace que la ventana quede disponible para su edición, si no que solamente permite observar su contenido.

Prev-w-page ^Xv

Visualiza la siguiente página de la ventana anterior. Si solo se visualiza una ventana, presentará la siguiente página de esa ventana.

7.7 El menú Move

Los comandos en el menú Move permiten desplazar el cursor con rapidez a través del buffer actual.

Top-of-buffer <ESC><

Desplaza el cursor a la línea superior del buffer actual.

End-of-buffer <ESC>>

Desplaza el cursor a la línea inferior del buffer actual.

Top-of-window <ESC>,

Desplaza el cursor a la parte superior de la ventana actual.

End-of-window <ESC>.

Desplaza el cursor a la parte inferior de la ventana actual.

Goto-line ^X^G

Desplaza el cursor a un número de línea específico. Cuando se selecciona Goto-line, MEMACS desplaza el cursor a la parte inferior de la pantalla y solicita:

```
Goto-line:
```

Introducir un número de línea, pulsar <RETURN> y MEMACS desplaza el cursor directamente a esa línea. Si especifica un número de línea más grande que el número total de líneas en el buffer MEMACS desplaza el cursor a la última línea del buffer.

Swap-dot&mark ^X^X

Coloca una marca en la posición actual del cursor y desplaza el cursor a donde se había establecido la marca. Si no se hubiera establecido todavía una marca en la ventana, MEMACS responde: "No mark in this window" ("ninguna marca en esta ventana"). Este comando permite desplazarse con rapidez a y desde una posición preestablecida en el buffer. La nueva selección de esta opción, repone el cursor en el lugar donde estaba antes de que seleccionara por primera vez Swap-dot&mark.

Next-page ^V

Desplaza el texto dentro de la ventana, hacia el final del buffer, en una ventana completa menos una línea. El cursor es reposicionado para que permanezca en la pantalla.

Prev-page <ESC>v

Desplaza el texto dentro de la ventana, hacia el comienzo del buffer, en una ventana completa menos una línea. El cursor es reposicionado para que permanezca en la pantalla.

Next-word <ESC>f

Desplaza el cursor hacia adelante al siguiente carácter no alfanumérico después de la palabra actual.

Previous-word <ESC>b

Desplaza el cursor hacia atrás a la primera letra de la palabra anterior.

Scroll-up ^Z

Desplaza el texto dentro de la ventana hacia el final del buffer en una sola línea.

Scroll-down <ESC>z

Desplaza el texto dentro de la ventana hacia el comienzo del buffer en una sola línea.

7.8 El menú Line

Los comandos en el menú Line permiten desplazar el cursor dentro o entre líneas y realizar operaciones que impliquen líneas completas.

Open-line ^O

Divide la línea en la que está el cursor, forzando al carácter sobre el que está apoyado el cursor a convertirse en el primer carácter de la línea siguiente. Este comando deja al cursor en la línea original, de modo que se puedan teclear nuevos caracteres comenzando en la posición actual del cursor.

Si se selecciona por error open-line, con la pulsación inmediata de la tecla <DEL> se cerrará la línea.

Kill-line **^X^D**

Borra la línea en la que está situado el cursor y coloca el texto en el buffer Kill. Si no se seleccionó Yank desde el último comando Kill, el texto se añadirá a cualquier texto existente en el buffer antes citado.

Kill-to-eol **^K**

Borra el texto entre la posición actual del cursor y el final de la línea. Este texto se introduce en el buffer Kill y se añadirá al texto existente si no se ejecutó recientemente un comando Yank. El texto puede recuperarse también en el fichero mediante la selección inmediata de Yank.

Start-of-line **^A**

Desplaza el cursor a la posición más a la izquierda de una línea.

End-of-line **^E**

Desplaza el cursor a la posición más a la derecha en una línea. Si se han tecleado más de 80 caracteres en una línea, un signo de dólar($) aparecerá en el borde derecho de la línea. El desplazamiento al final de la línea coloca el cursor lógicamente en el carácter situado más a la derecha, aun cuando no pueda ser visto. Desde el punto de vista físico, el cursor está situado sobre el signo de dólar. Si se utiliza la tecla del cursor con flecha a la izquierda para desplazar el cursor en esa dirección, se necesitarán tantas pulsaciones de la tecla como caracteres invisibles haya antes de que el cursor comience realmente a desplazarse.

Next-line **^N**

Desplaza el cursor hacia abajo en una sola línea.

Previous-line **^P**

Desplaza el cursor hacia arriba en una sola línea.

Line-to-top **<ESC>!**

Desplaza la línea que contiene el cursor a la parte superior de la ventana.

Delete-blanks **^X^O**

Borra las líneas en blanco, avanzando desde la posición actual del cursor hasta que MEMACS llegue a la siguiente línea en la que existe texto.

Show-line# **^X=**

Visualiza información sobre la posición del cursor actual. Por ejemplo:

```
Line 17 Column 1 (2%)
```

En este ejemplo, el cursor está en la 17ª línea de texto, en la primera columna. El porcentaje indica que el cursor está en un posición 2% del camino a recorrer desde la parte superior del buffer. Dicho de otro modo, si el cursor estuviera sobre el último carácter de texto, el porcentaje sería igual a 100.

7.9 El menú Word

El menú Word contiene operadores asociados con las palabras.

delete-forw **<ESC>d**

Borra el carácter sobre el que está situado el cursor y todos los caracteres restantes a la derecha hasta que se encuentre el siguiente carácter no alfanumérico (es decir, un espacio en blanco, un tabulador o un signo de puntuación).

Por ejemplo, si el cursor está situado sobre la letra "s" en la palabra wordsuffix, la elección de delete-forw borrará "suffix" de la palabra. Si el cursor estuviera situado sobre un espacio en blanco, debe desplazarse hacia adelante al comienzo de una palabra para borrarla.

delete-back **<ESC>h**

Borra el carácter sobre el que está situado el cursor y todos los caracteres restantes a la izquierda del cursor hasta que encuentre el primer carácter de una palabra.

Una forma alternativa de este comando es **<ESC> <DEL>.**

Upper-word <ESC>u

Cambia una palabra a mayúsculas comenzando en el carácter en donde está situado el cursor y prosiguiendo hasta el último carácter de la palabra.

Lower-word <ESC>l

Cambia una palabra a minúsculas, comenzando en el carácter en donde está situado el cursor y prosiguiendo hasta el último carácter de la palabra.

Cap-word <ESC>c

Cambia el carácter en donde está situado el cursor a mayúsculas. También cambia los caracteres a la derecha del cursor, hasta el final de la palabra a minúsculas.

Switch-case <ESC>^

Cambia el tipo de letras, mayúsculas o minúsculas, de una palabra comenzando en la posición actual del cursor y prosiguiendo a la derecha hasta alcanzar el final de la palabra. Si una palabra está en mayúsculas cambiará a minúsculas y viceversa.

7.10 El menú Search

El menú Search permite buscar a través del buffer actual unas cadenas de texto específicas. El tipo de letra (mayúsculas o minúsculas) de la cadena no es significativo en la búsqueda propiamente dicha. Sin embargo, si se está utilizando la sustitución de texto (busqueda y sustitución), el texto se sustituirá en el mismo tipo de letra (mayúsculas o minúsculas) que el de la cadena de sustitución .

Search-forward ^S

Busca a través del texto comenzando en la posición actual del cursor y desplazándose hacia adelante hasta el final del buffer. Con este comando, MEMACS desplaza el cursor a la línea inferior de la pantalla y solicita:

```
Search:
```

Se introduce la cadena de caracteres que se quiere que busque MEMACS y se pulsa <RETURN>. Si se encuentra la cadena, MEMACS posiciona el cursor inmediatamente después del último carácter de la cadena.

Si MEMACS no puede encontrar la cadena, responde "Not found" (No encontrada).

Una forma alternativa de este comando es ^Xs

Search-backward ^R

Busca a través del texto desde la posición actual del cursor hacia atrás al comienzo del buffer. Este comando actúa de la misma manera que Search-forward. Una forma alternativa de este comando es ^Xr.

Search-replace <ESC>r

Funciona de la misma manera que Search-forward, con la excepción de que permite sustituir la cadena por un texto diferente. Cuando MEMACS encuentra la primera presencia de la cadena especificada, solicita:

```
Replace:
```

Se debe introducir la cadena de caracteres que debe sustituir a la cadena encontrada. Hay que recordar que los caracteres aparecerán en el mismo tipo de letra, mayúsculas o minúsculas, con que se hayan tecleado. Cuando se pulse <RETURN>, MEMACS efectuará una búsqueda automática hacia adelante del resto del fichero y sustituirá la cadena de búsqueda por la cadena de sustitución. Una vez que MEMACS complete este comando, hará aparecer en la pantalla:

```
Replaced (xx) ocurrences
```

(xx) corresponde al número de veces que se sustituyó la cadena.

Query-s-r <ESC>q

Funciona de la misma forma que Search-replace., con la excepción de que permite elegir si sustituir, o no cada presencia de la cadena. Cuando se selecciona query-s-r, MEMACS solicita :

```
Query replace:
```

Cuando encuentra una cadena coincidente, solicita siempre:

```
Change string ? [y/n/c/^G]?
```

Las opciones son: y (si), n (no), c (cambia todas las presencias de la cadena) y ^G (abortar). Esto proporciona una posibilidad de controlar el proceso de sustitución. Después de que MEMACS complete este comando, hará aparecer en pantalla:

```
Replaced (xx) ocurrences
```

Fence-match **<ESC> ^F**

Encuentra la siguiente presencia de un carácter que es el mismo que el que estaba en la posición actual del cursor. Por ejemplo, si el cursor esta sobre un asterisco (*), la elección de Fence-match desplazará el cursor a la siguiente presencia de un asterisco en el texto.

7.11 El menú Extras

El menú Extras contiene comandos que permiten indicar a MEMACS cómo actuar. Muchos de estos comandos operativos exigen que se especifique un argumento numérico antes de seleccionar el propio comando. Este menú incluye también varios comandos macro. Un comando macro es realmente una secuencia de comandos u otras pulsaciones de teclas que se ejecutan seleccionando la opción del menú Execute-macro.

Set-arg **^U**

Permite especificar un argumento numérico para los comandos operativos. Cuando se emita este comando, MEMACS responderá con el desplazamiento a la línea inferior y solicitando:

```
Arg: 4-
```

Si se vuelve a seleccionar Set-arg, MEMACS multiplica el valor del argumento por 4.

Si se pulsa una tecla numérica (0-9), MEMACS acepta un argumento entero. Si se pulsa primero un signo - , MEMACS acepta un argumento entero negativo, comenzando en -1.

Ejemplos: (Cada uno comenzado por una pulsación única de ^U)

Arg -1	(pulsada "-" como la primera tecla)
Arg -23	(pulsada "-2 3" como una secuencia de 3 teclas)
Arg 12	(pulsada "3^U" como una secuencia de 2 teclas)

MEMACS acepta el valor del argumento como una clave para lo que tiene que hacer a continuación. Para añadir 12 líneas en blanco en la posición del cursor, tendrá que especificar un argumento de 12 y luego, pulsar <RETURN>. Para añadir 20 signos -, tendrá que seleccionar un número de argumento de 20, no pulsar <RETURN> y pulsar la tecla del signo -. (Nota: no utilice el signo - del teclado numérico, puesto que tiene asignado un valor diferente).

Para establecer uno de los parámetros operativos de MEMACS (descritos a continuación), seleccione el valor del argumento, no pulse <RETURN> y luego, elija la opción del menú adecuada. MEMACS utilizará el argumento para establecer el valor.

Set **<ESC>s**

Permite elegir varios parámetros de MEMACS. Cuando elige Set, MEMACS solicita:

```
Set:
```

A continuación se puede introducir uno de los siguientes parámetros:

Screen	coloca la presentación visual de MEMACS en una ventana de Workbench o la devuelve a la pantalla de origen
Interlace	activa o desactiva el modo entrelazado.
Mode	da lugar a un segundo indicativo "Mode:"; y permite introducir **cmode** (para editar programas c) o **wrap*** (para permitir el corte automático de palabra cuando el texto alcance una posición del cursor establecida). Cmode proporciona una adaptación automática de separadores. Se utiliza **+mode** o **-mode** para añadir o quitar un modo.
Left*	determina el margen izquierdo
Right*	determina el margen derecho
Tab*	fija el incremento para el espaciado de los tabuladores
Indent*	utilizado en cmode para determinar cuánto se desplaza el margen para cada nivel de anidamiento

Case	activa o desactiva las búsquedas sensibles al tipo de letra (mayúsculas o minúsculas); por defecto, está desactivada
Backup	activa o desactiva la función de copia de seguridad de MEMACS. Sus opciones son ON (renombra el fichero actual <nombre de fichero>.bak y graba esta copia de seguridad en el directorio T:), SAFE (esta opción comprueba si existe ya un fichero para el buffer; si es así, no regrabará el fichero existente) y OFF (esta es la opción por defecto, para la que MEMACS no realiza ninguna copia de seguridad)

*Cada una de estas entradas da lugar a una solicitud de un argumento numérico, a no ser que el argumento numérico se proporcione junto con la entrada.

Start-macro ^X(

Indica a MEMACS que comience la grabación de cualquier pulsación posterior de tecla o selección de menú. Este es un comando macro y se utiliza en conjunción con los comandos Stop-macro y Execute-macro.

Stop-macro ^X)

Indica a MEMACS que interrumpa la grabación de teclas pulsadas.

Execute-macro ^Xe

Repite las pulsaciones de teclas y las selecciones de menú que se introdujeron entre Start-macro y Stop-macro. Se repiten como si se estuviera introduciendo la secuencia completa.

Set-key ^X^K

Permite redefinir la totalidad de las teclas de función, las teclas de función con Shift, la tecla Help o cualquier tecla del teclado numérico como macros del teclado. Esto significa que si se selecciona una de estas teclas redefinidas mientras se graban comandos macro, la nueva definición de tecla se grabará en el comando. Para cada una de estas teclas puede grabarse una definición de hasta 80 pulsaciones.

NOTA: Si se quiere insertar el comando Set-mark en cualquiera de las definiciones de macros del teclado, no se podrá utilizar el "atajo" del menú de ^@. Esto no funciona correctamente cuando se utiliza en un comando macro. Por el contrario, debe utilizarse la forma alternativa de Set-mark, <ESC>-. Esta forma alternativa es aceptable en comandos macro.



Cuando se elige Set-key, MEMACS solicita:

```
key to define:
```

Pulsar una de las 10 teclas de función, la tecla Help o una tecla del teclado numérico. MEMACS responderá:

```
def: [commands]
```

[commands] es una presentación visual de los comandos actualmente ligados a esa tecla. Introducir la nueva cadena de caracteres (hasta 80) que se quiere hacer responder a MEMACS cuando se pulse esta tecla. La pulsación de <RETURN> termina la entrada.

Hay que recordar que cuando se introducen comandos que implican a teclas de función, por ejemplo <ESC>< (ir a la parte superior del buffer),se deben utilizar los carácteres [^Q] (que indican comillas) para insertar adecuadamente la pulsación de la tecla de función en la definición.

La siguiente tabla contiene los valores por defecto de las teclas de función cuando se utilizan en comandos macro:

TECLA	VALOR POR DEFECTO	SECUENCIA DE TECLAS
tecla función 1	repetir línea	^A^K^Y^M^Y
tecla función 2	borrar línea	^X^D
tecla función 3	ejecución macro teclado	^Xe
tecla función 4	siguiente pantalla	^V
tecla función 5	pantalla anterior	<ESC>v
tecla función 6	división ventana	^X2
tecla función 7	una sola ventana	^X1
tecla función 8	deslizamiento ventana arriba	^Z
tecla función 9	deslizamiento ventana abajo	<ESC>z
tecla función 10	grabar fichero y salir	^X^F
help	insertar línea y sangrar	^J
tecla enter teclado numérico	insertar línea y sangrar	^

Las teclas numéricas, del punto decimal y del signo -, en el teclado numérico, tienen por defecto sus valores normales (es decir, la tecla 1 corresponde por defecto a 1, la tecla 2 a 2, etc..

Reset-keys <ESC>k

Hace volver cualquier tecla definida por Set-keys a su estado original.

Execute-file **<ESC>e**

Permite ejecutar un fichero de programa dentro de MEMACS. Cuando se selecciona este comando, MEMACS solicita:

```
File:
```

Introducir el nombre del fichero al que se desea tener acceso. Este fichero se ejecuta como un fichero de comandos de MEMACS.

Execute-line **^[^[**

Pone MEMACS en el modo de comando. Cuando se elige Execute-line, MEMACS solicita:

```
execute-line:
```

Aquí, se puede introducir cualquier comando de menú y sus parámetros con su simple pulsación en respuesta al mensaje indicativo. Se debe utilizar el formato exacto empleado en los menús, incluyendo los guiones, o se recibirá un mensaje de aviso "command error". Por ejemplo, no se puede teclear:

```
execute-line: insert file <nombre de archivo>
```

Se deberá escribir:

```
execute-line: insert-file <nombre de archivo>
```

Una forma abreviada alternativa para execute-line es <ESC><ESC>.

7.12 Comandos no instalados en menús

Los siguientes comandos no están instalados en los menús y sólo son accesibles a través del teclado.



Describe Key **<ESC>^D**

Indica si alguna función está ligada a una tecla o secuencia de telcas. Cuando selecciona <ESC>^D, MEMACS solicita la tecla a describir. Si introduce una secuencia de teclas, tal como ^L o <ESC>k, MEMACS responderá con la función correspondiente. En este caso, Redisplay y Reset-keys, respectivamente.

Bind Key **<ESC>^B**

Permite ligar una tecla a una función. Cuando MEMACS solicita la tecla a ligar, se introduce la función (siguiendo el formato utilizado en las opciones de menú) y luego, la tecla o secuencia de teclas. Para comprobar si la tecla está ligada de forma adecuada, se utiliza Describe key (<ESC>^D).

Unbind Key **<ESC>^U**

Permite desligar una tecla que había sido ligada previamente. Cuando MEMACS solicta la tecla a desligar, introduce la tecla o secuencia de teclas. A continuación, MEMACS responderá "Key is not bound" (La tecla no está ligada).

Echo **<ESC>^E**

Visualiza la cadena tecleada en la línea de comando. Este comando se suele emplear cuando se crean o editan ficheros script ejecutables de MEMACS.

Move to Edge of Window **<SHIFT> + Tecla del Cursor**

Manteniendo pulsada la tecla Shift y una tecla de flecha del cursor, MEMACS se desplazará al borde superior, inferior, izquierdo o derecho de la pantalla. Está sujeto a la cantidad de texto disponible.

Delete the Next Character **^D**

Borra el carácter en la posición actual del cursor. Es lo mismo que usar la tecla <DELETE>.

Delete the Previous Character **^H**

Borra el carácter a la izquierda de la posición actual del cursor. Es lo mismo que pulsar la tecla de <RETROCESO> (Backspace).

Move to Next Line **^M**

Inserta un carácter de nueva línea después de la posición actual del cursor y desplaza este último al comienzo de la nueva línea.

Move Cursor by x number of Characters **(forward) ^F**
(Backward) ^B

Permite desplazar el cursor hacia adelante o atrás en un número especificado de espacios. El valor por defecto de este comando es un solo carácter. Sin embargo, puede establecerse un valor más alto utilizando ^U para fijar el valor del argumento. A continuación, se selecciona ^F o ^B para desplazar ese número de caracteres.

7.13 Adición de comandos de inicialización para MEMACS

Cuando se abre MEMACS, lee el contenido de un fichero llamado emacs__pro para ver si hay algún comando que debe ejecutarse automáticamente. Emacs__pro originalmente no existe y el usuario tiene que crearlo. MEMACS busca primero en el directorio actual la presencia de emacs__pro. Si no está allí, busca en el directorio s:emacs del disco.

Se puede crear más de un fichero emacs__pro si se desea. Se puede crear un fichero global que ejecutaría una serie de comandos cada vez que se abriera MEMACS. Asimismo, se pueden crear ficheros locales más especificos con comandos de inicialización particulares para un determinado fichero que se vaya a utilizar con frecuencia. En el caso de ficheros emacs__pro locales y globales, los ficheros de comandos de inicialización locales tienen prioridad sobre el fichero global.



7.14 Resumen funcional de comandos

Operaciones:

Sustituir buffer por nuevo fichero (Read-file)	^X^R
Abrir un fichero adicional (Visit-file)	^X^V
Insertar un fichero en el buffer actual (Insert-file)	^X^I
Renombrar el buffer	^XF
Visualizar una lista de buffers	^X^B
Seleccionar un buffer a editar	^Xb
Insertar contenido de un buffer en el buffer actual	<ESC>^Y
Grabar el buffer en un nuevo fichero (Save-as-file)	^X^W
Grabar el buffer en buffer existente	^X^S
Grabar todos los buffer modificados	^X^M
Grabar todos los buffer modificados y salir	^X^F
Establecer valor numérico del argumento	^U
Establecer parámetros de MEMACS	<ESC>s
Indicar la posición actual del cursor (Show-line#)	^X=
Ejecutar un comando de CLI	^X!
Abrir una ventana de CLI	^-
Cancelar un comando de menú	^G
Abandonar MEMACS	^C ^X^C <ESC>^C

Desplazamiento del cursor:

Conmutar entre punto y marca	^X^X
Desplazar adelante x número de caracteres	^F*
Desplazar atrás x número de caracteres	^B*
Desplazar al comienzo de línea	^A
Desplazar al final de línea	^E
Ir a una línea específica	^X^G
Desplazar a la línea siguiente	^N
Desplazar a la línea anterior	^P
Desplazar a la página siguiente	^V
Desplazar a la página anterior	<ESC>v
Desplazar al comienzo de buffer	<ESC><
Desplazar al final de buffer	<ESC>>
Desplazar a la palabra siguiente	<ESC>f
Desplazar a la palabra anterior	<ESC>b

*Utilizado en combinación con Set-arg (^U)

Ventanas:

Hacer del buffer actual una ventana de tamaño completo (One-Window)	^X1
Dividir ventana actual	^X2
Ampliar ventana	^Xz
Contraer ventana	^X^Z
Desplazar el cursor a la parte superior de la ventana	<ESC>,
Desplazar el cursor al final de la ventana	<ESC>.
Desplazar la línea actual a la parte superior de la ventana <	<ESC>!
Deslizar la ventana arriba en una línea	^Z
Deslizar la ventana abajo en una línea	<ESC>z
Desplazar el cursor a la ventana siguiente	^Xn
Desplazar el cursor a la ventana anterior	^Xp
Redibujar la pantalla	^L

Texto:

Establecer una marca en el texto	^@ <ESC>-
Entrecomillar un carácter	^Q ^Xq
Justificar texto en el buffer	^XJ
Transponer caracteres	^T
Poner una palabra en mayúsculas	<ESC>u
Poner una palabra en minúsculas	<ESC>l
Poner una zona en mayúsculas	^X^U
Poner una zona en minúsculas	^X^L
Cambiar el tipo de letra (mayúsculas o minúsculas) de una palabra	<ESC>^
Poner en mayúscula la primera letra de una palabra	<ESC>c
Insertar una tabulación	^I <TAB>
Insertar línea, desplazando el cursor a la línea siguiente	^M <RETURN>
Insertar línea, desplazando el cursor a la línea siguiente y con un sangrado del mismo número de espacios que en la línea anterior	^J
Dividir la línea (Open-line)	^O

Borrar y copiar:

Borrar siguiente carácter	^D <DEL>
Borrar carácter anterior	^H <RETROCESO>
Borrar siguiente palabra	<ESC>d
Borrar palabra anterior	<ESC>h <ESC><DEL>
Borrar texto desde el cursor hasta final de línea	^K
Borrar línea completa	^X^D
Borrar zona entre punto y marca	^W
Borrar líneas en blanco	^X^O
Borrar buffer completo	^Xk
Copiar contenido de zona marcada en buffer "kill"	<ESC>w
Copiar contenido de buffer "kill" en buffer actual (YANK)	^Y

Búsqueda:

Búsqueda hacia adelante	^S ^Xs
Búsqueda hacia atrás	^R ^Xr
Búsqueda hacia adelante y sustitución	<ESC>r
Búsqueda hacia adelante, consulta y sustitución	<ESC>q
Coincidencia de separadores	<ESC>^F

Comandos macro:

Comandos macro, arranque	^X(
Comandos macro, parada	^X)
Ejecutar comandos macro	^Xe <ESC>~
Ejecutar línea	^[^[<ESC><ESC>
Ejecutar fichero	<ESC>e
Definir teclas de función (Set-key)	^X^K
Tecla reset (reposición)	<ESC>k
Tecla describe (descripción)	<ESC>^D
Tecla bind (ligar)	<ESC>^B
Tecla unbind (desligar)	<ESC>^U
Cadena, eco	<ESC>^E

7.15 Resumen alfabético de comandos

Observación importante: Cuando una tecla aparece encerrada entre apóstrofos significa que no importa el tipo de letra, mayúsculas o minúsculas, de la tecla. Es la propia tecla la que controla la función.

Combinaciones de teclas de control

Set-mark	^'@'
New-CLI	^'-'
Execute-line	^[^[
Start-of-line	^'A'
Desplazar hacia atrás x número de caracteres	^'B'*
Abandonar MEMACS	^'C'
Borrar siguiente carácter	^'D'
Desplazar al final de línea	^'E'
Desplazar adelante x número de caracteres	^'F'*
Cancelar un comando de menú	^'G'
Borrar carácter anterior	^'H'
Insertar un tabulador	^'I'
Insertar línea, desplazando el cursor a la línea siguiente y con un sangrado del mismo número de espacios que la línea anterior	^'J'
Kill-to-eol	^'K'
Redibujar pantalla	^'L'
Insertar línea, desplazando el cursor a la línea siguiente	^'M'
Línea siguiente	^'N'
Abrir línea	^'O'
Línea anterior	^'P'
Entrecomillar un carácter	^'Q'
Búsqueda hacia atrás	^'R'
Búsqueda hacia adelante	^'S'
Transponer	^'T'
Fijar valor del argumento	^'U'
Página siguiente	^'V'
Kill-region	^'W'
Yank	^'Y'
Desplazar ventana hacia arriba	^'Z'

*Utilizada en combinación con Set-arg (^U)

Combinaciones de control-X/control-tecla

Listar buffers	^X^B
Abandonar MEMACS	^X^C
Eliminar línea	^X^D
Grabar y salir	^X^F
Salto a línea	^X^G
Insertar fichero	^X^I
Definir teclas de función (Set-key)	^X^K
Poner una zona en minúsculas	^X^L
Grabar todos los buffers modificados	^X^M
Borrar espacios en blanco	^X^O
Leer fichero	^X^R
Grabar fichero	^X^S
Poner una zona en mayúsculas	^X^U
Visitar fichero	^X^V
Grabar fichero	^X^W
Intercambiar punto y marca	^X^X
Reducir ventana	^X^Z

Combinaciones de control-X/tecla

Commando CLI	^X!
Comandos macro, arranque	^X(
Comandos macro, parada	^X)
Muestra número de línea	^X=
Unificar ventana	^X1
Dividir ventana	^X2
Seleccionar buffer	^X'b'
Ejecutar macro	^X'e'
Renombrar buffer	^X'F'
Justificar texto	^X'J'
Suprimir buffer	^X'k'
Ventana próxima	^X'n'
Ventana anterior	^X'p'
Carácter comillas	^X'q'
Búsqueda hacia atrás	^X'r'
Búsqueda hacia adelante	^X's'
Página siguiente de la ventana anterior	^X'v'
Expandir ventana	^X'z'

Combinaciones de escape con tecla

Línea a la parte superior de la ventana	<ESC>!
Cambiar el tipo de letra, mayúsculas a minúsculas o viceversa)	<ESC>^
Fijar marca	<ESC>-
Desplazar a la parte superior de la ventana	<ESC>,
Desplazar al final de la ventana	<ESC>.
Parte superior del buffer	<ESC><
Final del buffer	<ESC>>
Tecla ligar	<ESC>^B
Palabra anterior	<ESC>b
Abandonar MEMACS	<ESC>^C
Poner en mayúsculas una palabra	<ESC>c
Tecla describe	<ESC>^D
Borrar palabra siguiente	<ESC>d
Eco	<ESC>^E
Ejecutar archivo	<ESC>e
Coincidencia de separadores	<ESC>^F
Palabra siguiente	<ESC>f
Borrar palabra anterior	<ESC>h
Tecla reset (reposición)	<ESC>k
Poner una palabra en minúsculas	<ESC>l
Consultar, buscar y sustituir	<ESC>q
Buscar y sustituir	<ESC>r
(Set)	<ESC>s
Tecla desligar	<ESC>^U
Poner una palabra en mayúsculas	<ESC>u
Siguiente página de la siguiente ventana	<ESC>^V
Página anterior	<ESC>v
Copiar zona	<ESC>w
Insertar buffer	<ESC>Y
Desplazar ventana hacia abajo una línea	<ESC>z
Ejecutar línea	<ESC><ESC>
Borrar palabra anterior	<ESC><DEL>

Teclas de función

Borrar carácter siguiente	<DEL>
Borrar carácter anterior	<RETROCESO>
Insertar línea, desplazando el cursor a la línea siguiente	<RETURN>
Insertar un tabulador	<TAB>

A. Para los Usuarios del Amiga 2000 con Disco Duro

Si posee un Amiga 2000 y tiene, o ha previsto tener, un disco duro instalado, hay algunos aspectos de la Versión 1.3 que le interesan especialmente. En primer lugar, si tiene un controlador de disco duro tipo SCSI/ A2090A, puede efectuar el arranque inicial automáticamente desde disco duro. En segundo lugar, hay un nuevo FastFileSystem, FFS, que aumenta la velocidad a la que se puede acceder y utilizar los ficheros del disco duro.

A.1 El A2090A

Se trata de una nueva tarjeta controladora de disco duro tipo SCSI para el Amiga 2000. Una vez instalada la Versión 1.3 Kickstart ROM en su A2000, puede efectuar la carga automática desde disco duro. No hay ninguna necesidad de insertar un disco Workbench, u otra aplicación con fichero de arranque, en la unidad de disco flexible. El A2090A es capaz de efectuar el arranque debido a la interacción entre la 1.3 Kickstart ROM y las dos memorias ROM de arranque automático del A2090A. (Su A2090A puede no tener estas memorias ROM instaladas. Sin embargo, se incluyen instrucciones de instalación completas con la tarjeta A2090A).

A.2 El FastFileSystem

El FastFileSystem (FFS) es un nuevo sistema de ficheros proporcionado para su empleo con cualquier disco duro que se pueda conectar al Amiga. La única restricción es que el driver de disco duro debe proporcionar el conjunto estándar de comandos de dispositivos de disco y presentar los datos en formato de pista y sector. Puesto que el controlador de disco duro de Commodore monta automáticamente el sistema de ficheros por defecto en la primera partición de un disco duro, no es posible utilizar allí el FastFileSystem. Sin embargo, con el empleo de la nueva Versión 1.3 del comando MOUNT, es posible hacer particiones adicionales que emplearán el FastFileSystem.

Puesto que la mayoría de las unidades de disco duro utilizan DMA (acceso directo a memoria) para transferir datos desde el disco a la memoria, el sistema de ficheros antiguo no utiliza el hardware a su pleno potencial. FFS resuelve este problema no almacenando nada que no sea datos en los bloques de datos. Siempre que sea

posible los bloques de datos se asignan de forma consecutiva y esto significa que pueden realizarse grandes lecturas y escrituras en una sola operación. Un efecto secundario del nuevo formato de datos es un incremento del 4,9% en la cantidad de datos que pueden almacenarse en un disco dado. Esta cantidad supone un suplemento de 50K por Megabyte.

Los incrementos de la velocidad son un poco difíciles de cuantificar. FFS puede leer ficheros no fragmentados con la misma rapidez que el disco puede transferir los datos y puede escribir ficheros a una 75% de la velocidad de transferencia máxima del disco. La validación de un disco duro de tamaño normal (20 MB) puede completarse a una velocidad 40 veces mayor con FFS. Al aumentar la velocidad de transferencia del disco, FFS se mantiene a la misma altura y utiliza completamente el ancho de banda de datos de una controlador dado. Se ha mantenido la compatibilidad con la mayor parte del software existente, con la excepción de algunos programas del tipo Disk-Doctor que sólo tienen conocimiento del antiguo formato del bloque de datos. El programa Disk- Doctor, suministrado en el disco de Workbench, Versión 1.3, entiende el sistema de ficheros normal y el FastFileSystem.

Montaje de FFS

El software del driver A2090 monta automáticamente la primera partición de disco duro como un dispositivo de sistema de ficheros normal. El FastFileSystem puede utilizarse en cualquier particion adicional. Puesto que las particiones se montan con el empleo del comando MOUNT, puede especificarse un sistema de ficheros diferente en las entradas de MountList. Sin embargo, estas particiones deben ser formateadas en el formato de FFS para su empleo con este último.

1. En primer lugar, haga una copia de seguridad o salve el contenido de su unidad de disco duro.
2. Inicialice con Workbench Versión 1.3 o copie los nuevos ficheros l:FastFileSystem, c:Mount y c:Format en su disco de arranque.



3a. SI SU UNIDAD DE DISCO YA TIENE LAS PARTICIONES HECHAS ADECUADAMENTE ....

Si su unidad de disco duro tiene las particiones hechas y el tamaño de la primera partición es aceptable como la partición normal del sistema de ficheros, es probable que tenga que evitar las operaciones de re-formateado de la unidad completa. (La primera partición debe ser relativamente pequeña por lo general). Si éste fuera el caso, sólo tendrá que añadir tres líneas a sus entradas de DEVS/MountList para cada partición adicional de Amiga:


```
GlobVec        = -1
FileSystem     = L:FastFileSystem
DosType        = 0x444F5301
```

(**ADVERTENCIA:** No cambie el LowCyl o HighCyl para ninguna partición. Si los cambiara, deberá re-formatear la unidad completa - ver 3b. Si cambia los nombres de sus particiones, recuerde cambiar también los nombres que se están montando en su secuencia de inicialización para mantener la concordancia).

Ahora, reinicialice su ordenador. Cuando su script de inicialización monte estas particiones obtendrá requesters "Not A DOS Disk". Proceda a su cancelación y luego, formatee las particiones de FFS con el nuevo comando FORMAT. Por ejemplo, si el nombre de su partición es fs1:

```
FORMAT DRIVE fs1: NAME "FAST1" FFS
```

ADVENTENCIA: TODOS LOS DATOS EN ESA PARTICION SE PERDERAN. ASEGURESE DE TENER UNA COPIA DE SEGURIDAD DE SUS FICHEROS.

3b. SI SU UNIDAD DE DISCO DURO NO TIENE LAS PARTICIONES HECHAS ADECUADAMENTE...

En ese caso, tendrá que re-formatear la unidad y todas las particiones. Edite su MountList y establezca las entradas para una o más particiones de FFS. Las entradas de LowCyl y HighCyl dependerán de cuántos cilindros tenga previsto especificar para la partición inicial del sistema de ficheros normal con montaje automático, durante PREP.

Algunos usuarios prefieren una pequeña partición inicial (cilindros 2 á 3) y a otros les gusta una primera partición de 880K, como mínimo para contener el Workbench. Las siguientes ecuaciones le ayudarán a determinar cuántos cilindros contendrá Workbench:

Bytes Per Cyl (BytesPorCilindro)	=	Bloques por pista x Superficies x 512
Bytes Per Floppy (BytesPorDiscoflexible)	=	880 x 1024 = 901120
Cyls To Hold Floppy (CilindrosParaDarCabidaAl) DiscoFlexible	=	Bytes por disco flexible/ Bytes por cilindro (redondeo del resultado)

Por ejemplo, con muchas unidades ST506 de 20MB, el resultado obtenido es de 26 cilindros.

Utilice PREP según se describe en el manual de A2090 y establezca sus particiones.

Nuestra unidad ejemplo se formatearía con los cilindros 0-1 reservados (RES0:), los cilindros 2-28 como primera partición (sistema de ficheros normal con montaje automático DH0:) y los cilindros restantes 29-611 para la partición de FastFileSystem.

Una vez completa la operación PREP, reinicialice la máquina y luego, prosiga con los pasos siguientes. En estos ejemplos se supone que está utilizando una unidad ST506 de 20 Megabytes con la primera partición ocupando los cilindros 2 á 28.

Nota: Si va a utilizar una unidad de clase diferente, tendrá que ajustar los parámetros de la misma.

1. Edite el fichero DEVS/MountList y añada una entrada para describir su partición FFS. Las líneas GlobVec, FileSystem y DosType son necesarias para cualquier entrada de FFS. Por ejemplo:

```
FS1:  Device = hddisk.device
      Unit = 1
      Flags = 0
      Surfaces = 4
      BlocksPerTrack = 17
      Reserved = 2
      Interleave = 0
      LowCyl = 29
      HighCyl = 611
      Buffers = 20
      Stacksize = 4000
      GlobVec = -1
      FileSystem = L:FastFileSystem
      DosType = 0x444F5301
```

THE AVENGER HAWKS

2. Formatee la primera partición (dh0:) para el sistema de ficheros normal:

```
FORMAT DRIVE DHO: NAME AmigaHD
```


3. Monte la partición de FFS:

```
MOUNT FS1
```

4. Formatee la partición de FFS para el FastFileSystem:

```
FORMAT DRIVE FS1: NAME "FAST1" FFS
```

La opción FFS marca el disco para indicar que se está utilizando con el FastFileSystem. Si no se utiliza ninguna palabra clave, FORMAT comprobará la entrada de DosType en el MountList para ver si se ha especificado un sistema de ficheros alternativo. Si se ha especificado FastFileSystem, la opción FFS se utilizará automáticamente. Puede emplear las opciones FFS y NOFFS para anular ese proceso.

5. Edite la secuencia de inicialización y añada una línea, en algún lugar después de BINDDRIVERS: para montar FS1:.

Utilización de la Ramdrive recuperable con FFS

Puede utilizar el ramdrive recuperable con el FastFileSystem, pero no podrá efectuar la reinicialización desde él mismo. Si va a utilizar la ramdrive recuperable con FFS, debe cambiar la entrada BootPri en el ramdrive.device MountList (RAD:) a -129. Esto indica que el ramdrive.device no puede arrancar el sistema.

THE
AVENGER
HAWKS

B. Lista de Referencia de Directorios/Ficheros de Workbench

Directorio C

ADDBUFFERS	Controla el sistema de ficheros para añadir buffers cache.
ASK	Solicita entrada del usuario cuando se ejecuta un fichero script.
ASSIGN	Asigna un nombre lógico de dispositivo a un directorio.
AVAIL	Informa de la cantidad de memoria CHIP y FAST disponible.
BINDDRIVERS	Asocia los drivers de dispositivos al hardware.
BREAK	Establece indicadores de atención en el proceso especificado.
CD	Establece, cambia o lista el directorio actual.
CHANGETASKPRI	Cambia la prioridad de procesos iniciados a partir de CLI.
COPY	Copia un fichero o directorio.
DATE	Visualiza o establece la fecha y hora del sistema.
DELETE	Borra hasta 10 ficheros o directorios.
DIR	Visualiza una lista ordenada del contenido de un directorio.
DISKCHANGE	Informa al Amiga del cambio de un disco en una unidad de 5 1/4".
DISKDOCTOR	Intenta reparar un disco flexible estropeado.
ECHO	Imprime una cadena.
ED	Edita ficheros de texto (un editor de pantalla).
EDIT	Edita ficheros de texto procesando secuencialmente el fichero origen.
ELSE	Permite una alternativa en una operación condicional en un fichero script.
ENDCLI	Finaliza un proceso interactivo de CLI o SHELL.
ENDIF	Termina un bloque IF en un fichero script.
ENDSKIP	Termina un bloque SKIP en un fichero script.

EVAL	Proporciona un medio para evaluar expresiones simples.
EXECUTE	Ejecuta un fichero de comandos con sustitución de argumentos.
FAILAT	Establece la condición anómala de un fichero script.
FAULT	Imprime los mensajes de error especificados.
FF	Acelera la presentación visual de texto.
FILENOTE	Asocia un comentario a un fichero.
GETENV	Obtiene el valor de una variable de entorno.
ICONX	Ejecuta un fichero script del AmigaDOS desde Workbench.
IF	Maneja operaciones condicionales en ficheros script.
INFO	Proporciona información sobre el sistema de ficheros.
INSTALL	Maneja el bloque de inicialización de un disco formateado.
JOIN	Integra hasta 15 ficheros para obtener un nuevo fichero.
LAB	Especifica una etiqueta en un fichero script.
LIST	Lista información especificada sobre directorios y ficheros.
LOABWB	Carga y arranca el Workbench.
LOCK	Establece la protección contra escritura de un disco duro utilizando FFS.
MAKEDIR	Crea un nuevo directorio.
MOUNT	Crea un enlace de dispositivo con AmigaDOS.
NEWCLI	Inicia un nuevo CLI interactivo con una nueva ventana.
NEWSHELL	Inicia un nuevo SHELL interactivo con un ventana NEWCON:.
PATH	Controla el camino (path) que utiliza el CLI para la búsqueda de comandos.
PROMPT	Cambia el mensaje indicativo del SHELL actual.
PROTECT	Cambia los bits de protección de un fichero.
QUIT	Sale de un fichero script con el código de error especificado.
RELABEL	Cambia el nombre de volumen de un disco.
REMRAD	Elimina el ramdrive.device recuperable.
RENAME	Cambia el nombre de un fichero o directorio.



RESIDENT	Carga y añade comandos a la lista de residentes.
RUN	Ejecuta comandos como procesos secundarios.
SEARCH	Busca la cadena de texto especificada en los ficheros también especificados.
SETCLOCK	Ajusta o lee el reloj de tiempo real.
SETDATE	Cambia la fecha y la hora de un fichero o directorio.
SETENV	Establece el valor de una variable de entorno.
SETPATCH	Permite parchear la memoria ROM en la Versión 1.2 y en la Versión 1.3. de Kickstart.
SKIP	Salta hacia adelante cuando ejecuta ficheros de comandos.
SORT	Ordena alfabéticamente pequeños ficheros.
STACK	Visualiza o establece el tamaño de pila del CLI actual.
STATUS	Lista información sobre los procesos de CLI y SHELL.
TYPE	Teclea un fichero de texto.
VERSION	Encuentra los números de versión y revisión de Workbench, bibliotecas o dispositivos.
WAIT	Hace que el AmigaDOS espere la cantidad de tiempo que se especifica.
WHICH	Busca el camino de comando para un comando determinado.
WHY	Imprime un mensaje de error explicando por qué falló un comando.

Directorio del Sistema

CLI	Permite la comunicación directa con el Amiga a través de los comandos del AmigaDOS.
DiskCopy	Copia el contenido de un disco en otro.
FastMemFirst	Cambia el orden de asignación de memoria, poniendo primero FAST RAM (memoria rápida).
FixFonts	Actualiza los ficheros de tipos de letra en FONTS:
FORMAT	Inicializa un disco de modo que pueda utilizarse en Amiga.
InitPrinter	Inicializa una impresora de modo que pueda utilizarse con Amiga.

MergeMem	Realiza la fusión de las listas de memoria de las tarjetas de memoria RAM configuradas secuencialmente.
NoFastMem	Fuerza al Amiga a utilizar solamente la memoria CHIP residente.
SetMap	Establece el mapa de letras y signos a utilizar con un teclado.

Directorio de utilidades

Calculator	Una calculadora de cuatro funciones estándar.
Clock	Visualiza un reloj digital o analógico en la pantalla de Workbench.
ClockPtr	Cambia el puntero de Workench en un reloj digital.
CMD	Redirecciona la salida serie o paralelo a un fichero.
GraphicDump	Realiza un volcado gráfico de la pantalla Intuition más al frente.
InstallPrinter	Copia un driver de impresora desde Extras al Workbench.
MORE	Visualiza ficheros de texto en código ASCII
Notepad	Permite la creación de ficheros de texto cortos.
PrintFiles	Copia ficheros múltiples en la impresora.
Say	Un programa sintetizador de voz.

Directorio de Prefs

CopyPrefs	Copia la configuración del sistema de un disco duro al Workbench.
Preferences	Permite cambiar varios posicionamientos del Amiga, incluyendo los colores de la pantalla, el driver de impresora a utilizar, la forma y el color del puntero y los posicionamientos de los dispositivos serie.



Directorio S

CLI-Startup	El fichero que se ejecuta siempre que se inicia un nuevo CLI.
DPAT	Un fichero script que puede añadir comprobación de la coincidencia de modelos a comandos de doble argumento.
PCD	Un fichero script, similar al comando CD, pero que recuerda el último directorio.
SHELL-Startup	El fichero que se ejecuta siempre que se inicia un nuevo SHELL.
SPAT	Un fichero script que puede añadir comprobación de la coincidencia de modelos a los comandos de argumento único.
Startup-Sequence	El fichero que se ejecuta siempre que se carga el disco de Workbench.
Startup-Sequence.hd	Una secuencia de inicialización que transfiere el control a disco duro.
StartupII	El fichero que se ejecuta por la secuencia de inicialización y que hace residente muchos comandos del AmigaDOS.

Directorio de tipos de letra (Fonts)

Tipos	*Tamaños*
Ruby (Rubí)	8, 12, 15
Opal (Opalo)	9, 12
Sapphire (Zafiro)	14, 19
Diamond (Diamante)	12, 20
Garnet (Granate)	9, 16
Emerald (Esmeralda)	17, 20
Topaz (Topacio)	11

Directorio Devs

clipboard.device	Controla la escritura y lectura de pequeños textos (clips) en CLIPS: o DEVS:clipboards.
MountList	Contiene las descripciones de los dispositivos a montar.
narrator.device	Controla el acceso al sintetizador de voz.
parallel.device	Controla el acceso al port paralelo.
printer.device	Controla el acceso a la impresora.
ramdrive.device	Controla el acceso al ramdrive recuperable.
serial.device	Controla el acceso al port serie.
system-configuration	Contiene los posicionamientos actuales de Preferences.
Subdirectorio Keymaps	Contiene el fichero keymap e.
Subdirectorio Printers	Contiene el driver genérico de impresora.
Subdirectorio Clipboard	Los 'clips' se almacenan aquí si no está asignado CLIPS:.

Directorio L

Aux-Handler	Proporciona entrada y salida en serie sin usar buffer.
Disk-Validator	Valida los discos para escritura cuando se insertan en una unidad.
FastFileSystem	Un sistema de ficheros para su empleo con unidades de disco duro.
Newcon-Handler	Proporciona una ventana SHELL interactiva.
Pipe-Handler	Proporciona un canal de comunicación interproceso entre programas.
Port-Handler	Maneja el interface del DOS para PAR:, SER: y PRT:.
RAM-Handler	Proporciona almacenamiento de ficheros en memoria.
SHELL-SEG	Controla el SHELL.
Speak-Handler	Proporciona salida vocal para el Amiga.

Directorio de Libs

diskfont.library	Contiene funciones para encontrar y cargar tipos de letra residentes.
icon.library	Contiene funciones para crear y leer ficheros de iconos y rutinas de manipulación de cadenas.
info.library	Contiene código para la función Info del Workbench.
mathieeedoubbas.library	Contiene funciones matemáticas básicas IEEE de doble precisión (suma, resta, etc.).
mathieeedoubtrans.library	Contiene funciones matemáticas transcendentales de doble precisión.
mathtrans.library	Contiene funciones matemáticas transcendentales (seno, coseno, etc.).
translators.library	Contiene una rutina para traducir texto inglés en fonemas adecuados para el dispositivo narrador.
version.library	Contiene los números de versión y revisión de la edición de Workbench.

Hay que tener en cuenta que los ficheros .info no son objeto de referencia en esta sección. Los ficheros con sufijos .info contienen la información necesaria para visualizar iconos y ventanas y para iniciar aplicaciones. La mayoría de los usuarios no necesitan acceder a estos ficheros.

C. Lista de Referencia de Directorios y Ficheros en el Disco Extra

Los ficheros incluidos en los directorios de Basic Demos y FD1.3 pertenecen al lenguaje de programación Amiga Basic. Para más información sobre estos directorios sírvase del manual de Amiga Basic, que se entrega con el ordenador Amiga. Todos los demás directorios del disco Extras están relacionados en este apéndice.

Directorio Devs — subdirectorio Keymaps (mapas de teclado)

Keymap	*Teclado compatible*
cdn	Francés Canadiense
ch1	Francés Suizo
ch2	Alemán Suizo
d	Alemán
dk	Danés
f	Francés
gb	Británico
i	Italiano
is	Islandés
n	Noruego
s	Sueco
usa1	Americano
usa2	Dvorak

Directorio Devs — subdirectorio Printers

Driver Impresora	*Impresoras compatibles*
Alphacom_Alphapro_101	Alphacom Alphapro 101
Brother_HR-15XL	Brother HR-15XL
Calcomp_ColorMaster	ColorView-5912
Calcomp_ColorMaster2	ColorView-5912
Canon_PJ-1080A	Canon PJ-1080A
CBM_MPS1000	CBM MPS1000, Canon BJ-130, IBM 5152 Plus
Diablo_630	Diablo 630
Diablo_Advantage_D25	Diablo Advantage D25
Diablo_C_150	Diablo C-150
EpsonQ	Serie Epson Q (LS1500. LQ2500, etc.)
EpsonX	Virtualmente cualquier impresora Epson compatible (EX, FX, JX, LX, MX, RX, etc.) MPS1250 Commodore
EpsonXOld	Serie Epson X, Star Gemini 10-X
Howtek_Pixelmaster	Howtek Pixelmaster
HP_DeskJet	Hewlett-Packard DeskJet
HP_LaserJet	Hewlett-Packard LaserJet.LaserJet Plus y LaserJetII
HP_PaintJet	Hewlett-Packard PaintJet
HP_ThinkJet	Hewlett-Packard ThinkJet
ImagewriterII	Imagewriter, Imagewriter II
Nec_Pinwriter	NEC Pinwriter P5, P6, P7, P9, P2200
Okidata_92	Okidata 92
Okidata_2931	La mayoría de las impresoras Okidata con tarjeta IBM Plug-n-Print
Okimate_20	Okimate 20 (Ambos Kits de impresión serie y paralelo)
Quadram_QuadJet	Quadram QuadJet
Qume_LetterPro_20	Qume LetterPro 20
Toshiba_P351C	Toshiba P351C, otras impresoras de 24-agujas Toshiba
Toshiba_P351SX	Toshiba P351SX, otras impresoras de 24-agujas Toshiba

THE
AVENGER
HAWKS

Directorio Tools

FED	Modifica y crea tipos de letra.
FreeMap	Visualiza la utilización de memoria CHIP.
IconEd	Cambia la apariencia de los iconos.
IconMerge	Realiza la fusión o división de las imágenes de iconos.
KeyToy2000	Visualiza el keymap global de una Amiga 2000.
MEMACS	Edita ficheros de texto.
Palette	Cambia los colores de una pantalla Intuition.
PerfMon	Controla el rendimiento del sistema.

Directorio de Fonts (Tipos de letra)

Tipos	*Tamaños*
Courier	11, 13, 15, 18, 24
Helvética	9, 11, 13, 15, 18, 24
Times	11, 13, 15, 18, 24

Directorio PCUtil

PCCopy	Copia ficheros desde un disco de 5 1/4" de PC a un disco de 3 1/2" de Amiga.
PCFormat	Inicializa un disco de 5 1/4" para su empleo con ToPCCopy
Read Me	Contiene texto que describe PCCopy, PCFormat y ToPCCopy.
ToPCCopy	Copia fiheros desde un disco de 3 1/2" de Amiga a un disco de 5 1/4" de PC.

Hay que tener presente que los ficheros .info no son objeto de referencia en esta sección. Los ficheros con los sufijos .info contienen la información necesaria para visualizar iconos y ventanas y para iniciar aplicaciones. La mayoría de los usuarios no necesitan acceder a estos ficheros.